軟體世界

PC CHAMP

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

1997年3月號 95 Soft-World Magazine Monthly



PC地帶

一玩A列車V的指定標準配備PC 3D ENGINE

本土另類RPG-DOMO小組年度最新力作 **阿貓阿狗**

海外動作RPG-Blizzard連線超級強打 **暗黑破壞神**

雙雙登台演出...

SUPER NEW FILES
黑暗王座II　巫術外傳
銀河霸主　瘋狂依凡
鋼鐵勁旅II　威貓闖天關

超級檔案夾
超時空英雄傳說II　阿貓阿狗
神鵰俠侶　炎龍騎士團外傳-風之紋章
中國武將列傳　機動生肖軍
三國志演義　粉紅頑皮豹
等15篇中文新品介紹

遊戲攻略
終極動員令之紅色警戒 盟軍篇
幽魂II 分身日記
魔神戰記II 完全攻略(上)
極道梟雄II 攻略－Church of the New Epoch篇
古墓奇兵 冒險家手冊(上)
幻境寓言書 重點摘要
天下第一軍師－三國志孔明傳完全攻略(上)
幻想空間VII愛之航　獵豔大全

百戰天龍
私掠者2：黯星梟雄　密技招式
極道梟雄II　隱藏密技
魔神戰記II　賺錢法
孔明傳　能力增加法
三國英雄傳 SUPER密技
毀滅戰神　無敵密技
烽火連天　資源增加法

遊戲獵人
暗黑破壞神　97年勁爆美國職籃
天龍八部　皇帝　越野冠軍賽
魔神戰記II　毀滅戰神
天晴傳　等16篇精彩評析

JR新幹線
真侍魂　地球滅亡記
惡靈古堡　領國戰役Lord Monarch
鬼畜王　藍斯
バーバラに逢いたくて
放課後戀愛俱樂部
YU-NO　CanCanBunny Premier 2
變身リング

水滸傳

4 712063 000052

全省電腦經銷商・書局均售　台灣NT$199　香港HK$65　馬來西亞RM$25　美國US$12.95



HEWLETT PACKARD

新上市



HP SureStore CD-Writer 6020i
NT$:19,999元（內接式，未稅，不含裝機運費）

HP SureStore CD-Writer 全球銷售 No.1，佔有率 35%

想享用 CD-ROM 方便的特性，卻常擔心在燒 CD 的過程中，要遭遇中斷、當機、資料錯誤等困擾——只有穩定可靠的 CD 燒錄器才能帶給您後續的方便。

HP SureStore CD-Writer 便以穩定著稱於世。HP的解決方案由原廠整合，經過完整、嚴格的測試，並非代理商在台拼湊；所有軟硬體均由 HP 原廠提供技術支援與售後服務，足以擔保您最穩定的工作品質。

身爲 CD-ROM 技術規範制定者之一，HP CD-Writer 廣受全球使用者肯定，必也是您的最佳選擇。

HP CD-Writer 6020i 規格：

- 6 倍速讀、2 倍速寫
- 支援多種規格：Digital Audio 、CD-ROM 、CD-I 、CD- MO 、CD-WO 、Video CD 等
- 擁有 Alchemy for Windows 95 可建立與搜尋自訂的資料庫
- 附贈 Easy-CD Pro/Audio 延伸 Windows 的檔案管理員，可輕鬆將檔案傳輸到 CD
- Audio CDs 軟體，能製作音樂 CD
- View Photo CDs 軟體，瀏覽 PhotoCD 用
- 唯一在台原廠技術支援

- 市面上唯一具備原廠平行埠介面機種（6020ep）
- 原廠內外接三款機種供您選擇
  - 6020i 內接型
  - 6020es（外接/SCSI 介面）
  - 6020ep（外接/平行埠介面）

如有任何軟體使用及操作問題請撥
HP 客戶服務專線：(02) 717-0055

「HP CD-R DIY 教室」開課囉！

想了解CD-R的基本知識嗎？想製作音樂CD及Photo CD嗎？
立刻參加「HP CD-R DIY 教室」，
包您一點就通。（不限 HP 使用者）
地點：北市復興北路 337 號 8F 惠普大樓 805 室
請填妥下列資料放大傳回(02)567-7762 三光行黃閔華
或數技(02)713-3364 蔡鳳玲或精技(02)717-3431 呂舒佩報名

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

公司/學校：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

傳眞：＿＿＿＿＿＿＿＿

參加場次：□ 1/28 □ 2/25 □ 3/25

ASURE

亞洲電腦

威力強大



凡購買亞洲電腦即贈送：

1. 抽取式硬碟盒贈品禮盒(內含護目鏡、七孔插座、磁片整理盒、滑鼠、防塵套、3.5"清潔磁片、1.44MB磁片五片)。
2. 主機內附亞洲套裝軟體試用版上片(內含個人寶典Ⅰ、家庭寶典、校園寶典、學生寶典)、個人寶典Ⅲ實用版(非試用版本)、VB66防毒軟體。

超速・親密・策略贏家

「亞洲3巨頭」展現：

☆超速快感(年輕、奔騰，處理速度盡在瞬間快感)

☆親密快感(記錄心情、打開話匣子，靜在不言中)

☆策略贏家(人生有夢、築夢踏實，勁在網路起點)

標準配備：全機種附設聯動式防塵蓋。



CERTIFIED
ISO 9002

⊙本公司產品通過ISO-9002國際標準認證

◉購買亞洲電腦請認明 正廠零件標籤，品質有保障！

◉本產品包裝內均附有保證卡，讓您買得安心，用的放心

爲提供USER最詳實快速的售後服務

本公司備有專業服務：

• 24小時BBS電子佈告欄(亞資BBS站：07-8150911)

• 與本公司INTERNET網址：

(url:http：//www.asure.com.tw)聯繫

歡迎同好們不吝指教，多多利用！

亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓

TLE：(07)8150788　FAX：(07)8150907

台北分公司 TEL：(02)9615890 FAX：9616295

台中分公司 TEL：(04)3111743　FAX：3112934

台南分公司 TEL：(06)2294939 FAX：2294861

北京辦事處 TEL：86-10-62983156 FAX：62982320

日本分公司 TEL：002-813-5958-7031　FAX：7032



金庸群俠傳
海內外熱情擁戴
『金庸群俠傳』
的同胞們，謝謝你們！



最好玩、最刺激的角色扮演
＋養成＋冒險的金庸遊戲
正等著你來踏破關！
超過1000個螢幕大小所組成遊戲地圖，有桃紅柳綠的江南勝景，有水草肥美的星宿海畔，還有大漠及世外仙島。
人物屬性共有十多種，有基本的體力及各種技巧，還有關於道德及人氣等隱藏屬性，在遊戲中做好事壞事都有影響。
沒有煩人的踩地雷式戰鬥及強迫性練功，戰鬥可選擇一對一單挑，還可以多人大混戰，奇招怪式別出心裁。
精心設計解謎部份，尋物、尋人及推測各入話中玄機，帶給您前所未有的挑戰。
片頭大型動畫及遊戲中可愛貼心的小動畫，還有亦古亦今的滑稽對答，賦予遊戲最生動活潑的樂趣。
軟體世界
智冠科技股份有限公司
革命尚未成功，想成為武林至尊的小蝦米們請繼續努力！
我是誤打誤撞的，並沒有什麼悟性，更何況我是少林弟子，怎能改投別派。
嘩！這裡可真熱鬧，想必各位都是為那"連城訣"而來的吧。
哼！又是來找"雪山飛狐"的狂妄小子，廢話休說，動手吧！









道盡中國酒色財氣的豪放奇譚！！

請您一探純中國式的偷情大觀！！

易得千金財，難得有情郎。
古來紅顏女子總是如此幽怨薄命，
期待眞愛及有情人的憐惜。
你是不是那個多金復多情的最佳男主角呢？

軟體世界
智冠科技股份有限公司











- 在八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘的養成冒險 *H GAME*。
- 必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子才能得享非常人之幸福。
- 衆女皆有其傾心所好及個人特殊事件，並有熟練度忠誠度、受孕成功率、吃味值等屬性。
- 以潘驢鄧小閒五大要素，決定西門先生之偷情成功與否，一個真正的花花公子得注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種數值。
- 西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋鋪路、讀書踏青、練武等。
- 多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、氣質摺扇、四大天王藥膏、八面玲瓏鏡、禮貌口香糖等。



勝利條件
總檢表
系統設定
自動作戰
回合結束
峻科技unicorn小組年度鉅獻
超時空英雄傳說 2
復仇魔神
宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2F
服務電話:(02)2720089 BBS:(02)2722471 FAX:(02)2722697
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw
主旨:召募勇士們
條件:擁有一台486級以上電腦的青年男女,願意遨遊於科隆多世界者
這次的系統允許您重覆轉職,並保留前職業的屬性!所以嘛,咱們先練戰士再練法師,讓敵人知道甚麼叫作血很多的大魔導士,或是一位能使用所有魔法的終極戰士!
前一代的AI太強了嗎?敵人太靈活困擾嗎?沒關係,二代中您可以調整遊戲難度:在"天真的試探者"等級中打怪物有如欺負史萊姆一般容易,用力的踩扁它們吧!
3.老練的冒險者:
您對採用肉很厚,血又很多的難度增加方式大概已經厭倦了吧?在此以一代的AI為基,二代的AI成長會讓你體會到甚麼叫作恐懼,並且保證是在公平不作弊的情況下達成,願閣下歡喜上西天。
參加吧!我們替您準備SVGA的高解析度模式,進行遊戲時畫面將成為賞心悅目的視覺享受,讓您感受大魔法的震撼,參加吧!遊戲中的多線式劇情路線已經開放,在高達77關的劇情裡,選擇屬於您的決擇吧,參加吧!在冒險中您有機會碰上相知相守的伴侶,在戰場上聯手使出獨一無二的絕技殲敵吧!
迦納帝國的鐵騎已經逼進,願勇士早日出現,就此擱筆。
科隆今曆 146年 3月 赤子國國主 無雙

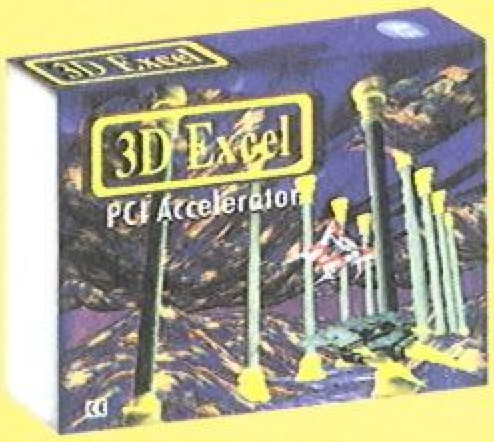
多媒體領導者

漢聲卡　漢彩卡　系列產品



漢聲卡PNP16全雙工
音效卡(另有3D 加強版)

如果說聲霸卡是BENZ
那漢聲卡就是BMW



3D漢彩卡(S3 Virge325 2MB)
3D VGA 領導者
比美ET6000、戰勝ATI



漢彩卡Cirrus5446



2D VGA 領導者
超越S3765,戰勝ATI Mach64

Performance test (Pentium 100,800*600*256color)

	Winbench96	Speedy1.0	Winbench1.0
漢彩卡 Cirrus 5446 2MB	13.8	85.36	109.51/B8
ATI Mach64-2MB DRAM	13.5	80.73	65.27/B8
S3 Diamond Stealth 2MB	13.5	43.92	90.81/B8
S3 Trio64V＋2MB DRAM	11.2	60.41	77.22/B8

測試結果証明功能優越，超越其他市售VGA CARD

- 使用最新Cirrus 5446晶片組，1MB EDO可昇級2MB
- 中文化的包裝，光碟版驅動程式
- 支援SOFT-MPE（軟體播放影片功能）
- 博陽提供一年免費服務，產品保証卡

另有其他週邊：

★漢彩卡S3（765）★三菱，Pansonic 8倍速光碟碟　★宏碁Aopen 10倍速光碟碟
★麥克風、喇叭等週邊產品　★提供一年免費維修保固
★品質有保証，值得信賴、以上規格如有變更，恕不另行通知

博陽電子有限公司

台北縣新店市寶橋路235巷9號6樓
TEL：（02）917-9650 917-9680 FAX：（02）918-8957
高雄市三民區灣中街135號
TEL：（07）395-1962 395-1963 FAX：（07）382-7943

北部：禾展（02）248-7955　啟安（02）391-4169　邁斯特（03）325-4553　畢 昇（03）526-5727
中部：祥豪（04）251-9987　企俄（04）202-7722　志 開（05）239-5797　永 創（04）350-0386
南部：亞資（07）815-0788　駿瑞（07）383-3253　祥 豪（07）743-8937　奧德龍（06）235-5150
請洽各大電腦門市 台北一光華商場／站前廣場 台中一電子街／逢甲學區 高雄一建國商場 桃園一中華路

博陽BBS全天候諮詢專線（02）911-1781

最佳的飛控，最強的火力！
一切控制盡在您彈指尖

當面對敵人頑強的抵抗時您將不再需要為了切換武器或改變視點，而分心把手不斷游移於鍵盤之上了！不管任何遊戲，歌騰火鳥2讓您「都能掌握」完全的控制！

歌騰火鳥 2 搖桿

特色：

- 13個可自由定義的按鈕，並可設定複合指令
- 一個8方向的苦力帽，可自由切換視角
- 內建武器控制系統與節流閥
- 舒適的握把設計，可調節搖桿張力大小
- 簡易的"drag&drop"拖放式設定介面



榮獲：PC magazine、Computer Life、Computer Game、CD-ROM、ZDNet、Windows 等雜誌獎項

	歌騰火鳥 2	THRUSTMASTER FLCS	Microsoft Sidewinder 3D Pro	CH Products Flight Stick Pro
扳機與按鍵總個數	13	6	9	4
八方向可程式化苦力帽	Yes	Yes	NO	NO
對飛行模擬及一般遊戲的支援	Yes	Yes	Yes	Yes
內建節流閥	Yes	NO	Yes	Yes
內建可程式化全武器控制	Yes	NO	NO	NO
握把張力條整	Yes	NO	NO	NO
複合鍵設定	Yes	Yes	N/A	N/A
兼顧簡易觸鍵與舒適性	Yes	NO	Yes	NO
按鍵「Press & Release」功能	Yes	Yes	NO	NO
內附暢銷遊戲最佳設定值	Yes	Yes	N/A	N/A
一年完全保固	Yes	Yes	Yes	Yes
簡易「Drag & Drop」軟體按鈕程式設定	Yes	NO	N/A	N/A
支援Winodws與Windows 95的程式與設定	Yes	Yes	N/A	N/A
切換扳機功能	Yes	Yes	NO	NO

歌騰資訊 TEL：(02)3223220 BBS：(02)3579920 台北市八德路一段五號二樓之2 http://www.double.com.tw telnet://bbs.double.com.tw

The Wizardry Adventure

NEMESIS

正宗

巫術外傳

復仇者

混沌的魔界，即将再次腥風血雨！

巫術界龍頭老大SIR-TECH公司，繼巫術七代後，97年全新代表作



- 刺激的即時戰鬥系統，豐富的RPG經驗等級。全新耐玩的故事內涵，絢麗的SVGA動畫。

- 更邪惡的神怪，更多變的魔法，所有巫術迷非玩不可。

- 最新的自動地圖編輯系統，簡易的滑鼠介面，多項特殊功能。

- 拋開現實的不滿，沉浸在魔咒、念力、神劍、原能....的巫術世界中吧！



5 片裝超大容量







獨家代理

interWISE

英特衛多媒體聯合國

call in 熱線:(02)999-6768

SIRTECH



賀『魔石神劍錄』勇奪96上半年度全日本PC遊戲銷售冠軍！
PolyChrome
魔石神劍錄
你無法抗拒的RPG年度鉅著！
電腦遊戲史上首見，眞正3D角色扮演遊戲！
特色：
1．全部由多邊形Polygon構成的3D人物造型，帶你進入次世代遊樂器的夢幻境界。
2．三度空間的戰鬥場景，旋轉的舞台讓你喘不過氣。
3．WINDOWS 95系統讓遊戲流暢度和畫面解析度大為提升。
4．精緻的畫面、感人的故事、性格鮮明的人物，肯定是九六年最佳的RPG。
新意股份有限公司
Art 9 Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)545-5668 FAX:(02)546-0449 中南部配銷:漢堂 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
2F NO.258 SEC.3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C (C)1996 Cybelle Co.,Ltd.All Right Reserved

Metal Century

戰魂

二月一日
準時引爆

●國際中文版台灣率先引爆！賀"戰魂"已成功登陸美國、歐洲、澳洲、日本、韓國、新加坡、香港、中國大陸等地●

無可比擬的極級國產遊戲新典範!!



遊戲特色：

- 包含平原、沙漠、山谷、雪地、空中都市等十多種戰鬥場景。
- ３Ｄ空間的立體戰鬥環境，四面八方襲擊而來的敵人讓您無法喘息。
- 多變的任務種類，包括偵察、攻擊、追逐、防禦、搜尋等，殺戮並非生存的唯一方式。
- 可隨意更換機械人及數十種火力驚人的兵器；例如機槍、火燄彈、雷射槍、精神力武器等。
- 不同能力的僚機與您一起出擊，互相配合支援才是致勝的途徑。
- 絕不作弊的高強人工智慧，敵機會以地形作掩護、繞過障礙物作攻擊、相互合作迂迴包圍等；您必須隨時注意敵人的一舉一動。
- 機械人性能出眾，包括雷達、後視鏡、自動瞄準、導彈追蹤、干擾、夜視等。
- 劇情引導式的任務發展，戰爭不再是漫無目的。
- 精緻的３Ｄ動畫，帶給您超絕的視覺享受。
- 支援網路對戰功能，讓您面對更真實的強勁對手。







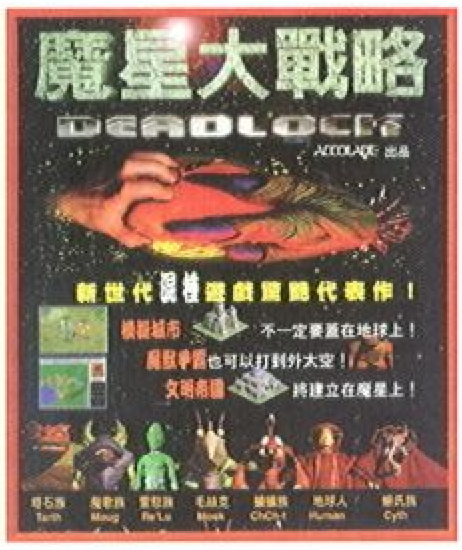
新意股份有限公司 台北市南京東路三段258號2樓TEL:(02)545-5668 FAX:(02)546-0449
Art 9 Entertainment Inc. 2F NO.258 SEC. 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
中南部配銷：漢堂 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053


瘋狂
熱賣中
幻世
Disc Saga 3
喜譚
瘋狂爆笑
擁有一身驚人藝業的狗劍士史麥修
即將陪您走一趟神奇之旅
保證透體舒暢，痛快淋漓!!
超越瘋狂極限、邁向爆笑巔峰
別懷疑、狗狗就是主角
新意股份有限公司
Art 9 Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓TEL:(02)545-5668 FAX:(02)546-0449
2F NO.258 SEC. 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
中南部配銷:漢堂 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
(c)1995 Compile Corporation All Rights Reserved

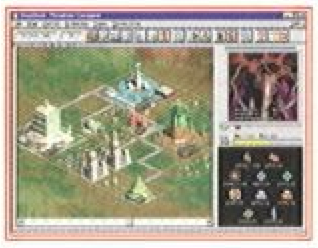
97年三大遊戲天王

魔星大戰略＋魔龍帝國＋毀滅戰神

<混種>遊戲最佳代表作！



魔星大戰略 (原名Deadlock)



★ 擷取、混合（魔獸爭霸）（模擬城市）（文明帝國）等熱門遊戲之優點，另創全新魅力的新遊戲型態。可多人上網連線對打。

★ 蟲形人身的蛐蛐族，善於下毒的蜥氏族，軍事巨獸塔石族，巫術大國毛絲克族，科技強國魔歌族，擁有心靈魔力的雷怒族…六族外星魔怪將與您在外太空爭霸、廝殺。

售價：1100 元

電玩史上最壯麗的外太空爭霸戰！



魔龍帝國 (激戰M星雲III) 原名：Star Control 3



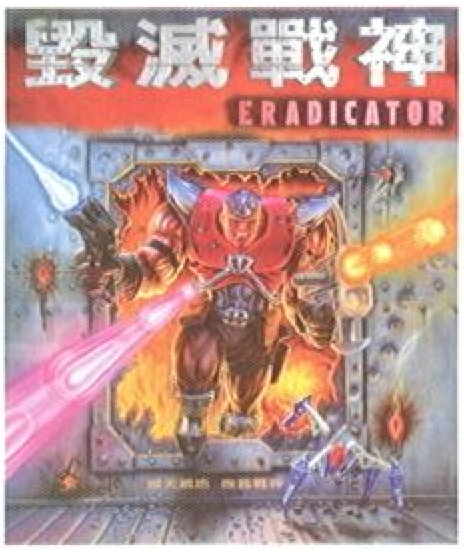
★ 女人國的犀鱗人，神秘的鳥形生物鵬克人，全身像一朵大紅花的麥康人，外型像河豚的鱉芝人，一半晶體一半機械的奇摩人，崇尚懦弱的獨眼種族思帕蜥人，烏賊長相的法凱司人，喜戴面具的阿特威格人，以毀滅他國文明為樂的鱷葵人…和外星人之間的戰爭與和平，決定在您的手上。

★ 24 種星際戰機，48 種科幻武器，30 顆星球，40 座宇宙古文明。

★ 可多人上網連線對打。

售價：1100 元

Doom Like電玩登峰造極代表作！



毀滅戰神 (原名Eradicator)



★ 25 關，20 種武器，可 8 人連線對戰，有 3 位不同性格與能力的主角任您選擇，可以組成三個隊伍上網挑戰別的隊伍。

★ 比其他同類遊戲多出至少兩倍以上神秘武器！（例如：蜘蛛彈，獵人魔彈，雨鳥，毒霧彈，迴力鏢…等等）

★ 支援滑鼠、搖桿及遊戲手把。不挑硬體。2 倍速光碟機與 486 以上 PC 即可。建議於 Win 95 下安裝與使用，可得最佳聲光效果。

售價：1100 元

名家推薦：

<光碟評鑑委員會>
總幹事 林智清：
這三套遊戲，雖然風格迥異，卻都同樣耐玩，我和家人都很喜歡，假日休閒時全家分成兩三國來對戰，蠻有趣的。

<自由時報>
資訊版記者 莊舒仲：
十分精采的3套遊戲，巧合的是這三套都是在跟外星人競爭、作戰，喜歡<星際大戰>系列電影的朋友，一定對它倍感親切。

<軟體世界>
電玩雜誌主編 鍾文慶：
因為主編電玩雜誌的關係，我必須每天強迫自己，去玩很多不好玩的遊戲，還好這三套Game都很好玩，好久沒有玩得這麼爽啦！

<電腦遊戲世界>
電玩雜誌編輯 洪怡文：
Accolade公司製做Game一向都十分嚴謹，不但畫面漂亮，人物造型富巧思，而且遊戲本身也很耐玩…這三套Game尤其令人感到驚喜。

<遊戲王國>
電玩雜誌主編兼企劃經理 吳文信：
戰鬥畫面細緻動人，操作界面親切友善，攻略手冊的翻譯改寫亦稱流暢，就算英文程度不太好的人，一樣可以輕易上手…



Optimized For Windows 95
威貓闖天關
SUPER BUBSY
看卡通 不如玩卡通
威貓闖天關邀您大展神通
流暢的動作
華麗的場景
逗趣的造型
可愛的動物
讓您玩97年最炫的卡通



電玩大觀園高手擂台賽

徵求毀滅戰神破關高手

最高獎金10000元

《參加辦法》

時間：3月9日

地點：沸騰網路世界（台北市成都路1號4F）

現場可接受報名

通訊報名：傳真716-1112及台北郵政信箱81-915號

酌收報名費100元

拳打公爵，腳踹巫師，槍殺戰士，鎚死雷神…



毀天滅地　唯我戰神

功能比較	毀滅戰神	毀滅公爵	雷神之鎚
武器種類	20種	10種	12種
武器升級	拾獲寶物可使武器升級	無	無
選擇角色	3種角色，各有不同的攻擊能力	無	無
子母視窗	有子母視窗可監看四周敵人	無	無
任務指派	25個任務目標	無 純射擊game	無 純射擊game
遙控武器	有，可殺敵於千里外	無	無

18禁

金瓶梅之偷情寶鑑



情而不謔、豔而不淫的PC High Game!

1997 3 MAR

軟體世界雜誌 第95期

軟體世界 PC CHAMP SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／葛文怡、范家珍
技術編輯／歐宗廷
程式總監／石志清
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
打字排版／伍美蓉

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（07）815-1063

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、
葉明璋、黃振倫、林建中、盧紀君、
王詠文、劉建台、陳志明、葉宗明、
俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴福鑫、
劉稼禹、傅冠彰、卜起經、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、
賀源翹、楊元睿、朱原弘、白季川、
紀榮綱、彭日貴、董肇一、余家愷

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（07）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（07）815-0988 轉 250、251
FAX：（07）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
FAX：（02）788-9295
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（04）2020870
FAX：（04）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
TEL：002-852-27292781
FAX：002-852-27280999
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476
美加業務／9080 Telstar Ave,Ste. 302
EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL:(818)2882177
FAX:(818)2889077
E-mail:willy@loop.com

編輯室報告

95期3月號的雜誌爲什麼2月 20 日就出刊了 ?! 或許讀者在電腦經銷商、書局看到雜誌會覺得訝異！但是請不要懷疑，這本是貨眞價實、如假包換的3月號雜誌；是雜誌社同仁犧牲年假用力趕工出來的3月號雜誌；是內容豐富、編排精美的3月號雜誌（說著說著，就打起自家的廣告啦！哈哈…）。

雜誌這麼早出刊對讀者有好處嗎？是的，站在讀者的立場來說，購買雜誌的動機不外乎是想獲取各類國內外資訊、遊戲發行、遊戲評價、祕技攻略…等訊息，那麼在當月份之前讀者即可藉由雜誌得知這些訊息，以方便擬定該月的購買預算或資料蒐集，算不算是好處？我想以讀者的觀點考量，肯定絕對多於否定。也因此軟體世界雜誌往後的出刊日，將會是每個月的 20 日，即發行下一個月號的雜誌，假使這樣的解釋還是覺得不夠清楚的話呢？那麼以下的說明您一定會明白：2月 20 日發行3月號雜誌，3月 20 日發行4月號雜誌，這樣了不了啊？

牛年前夕，遍觀國內遊戲市場狀況，雖然熱絡程度不及往年，但有幾套遊戲還是値得消費者，在過年的假期中花點兒壓歲錢購買。如果以非廣告的角度來說，國外由Blizzard 發行，國內由松崗代理的暗黑破壞神（Diablo），是一套相當値得推薦的遊戲。該公司自魔獸爭霸Ⅰ、Ⅱ闖出名堂，紅遍全地球後，接續推出的暗黑破壞神也同樣造成一股風潮，不僅News Group上每天都有一大串信件在討論遊戲內容，連雜誌社的同仁、作家也相繼淪陷在其地下城內，無法逃離，要不是雜誌付梓在即，我還眞不捨得離開地下城，回來寫稿…。

爲了讓讀者一起分享暗黑破壞神的強大魅力，本期遊戲獵人特別商請作家，犧牲個人昏睡時間，深入地下城數十趟，以其殲敵無數，被殺也不少的經驗，撰寫多達4頁的評論，內容精彩，不可不看。除此之外，下期更會有實用的教戰指引及網路連線教學，想上網找人一塊兒冒險殺敵的玩家，請特別注意!!

早期喜歡玩飛行模擬或銀河飛將類型遊戲的玩家，應該都有過一段手忙腳亂、十指並用的鍵盤操作經驗，雖說熟能生巧可以進化到用鍵盤也很通的境界，但每位玩家莫不希望都能擁有一組功能齊全、操控自如的飛行搖桿。時至今日，搖桿的功能不僅齊全，且造型還夠酷夠炫，眞可說是玩得輕鬆，看得也滿意。本期專題報導即爲讀者介紹七組遊戲專用搖桿，造型各具特色，功能也各有不同，想買搖桿的飛行員可得看仔細囉！

新年快樂！在此僅代表雜誌社全體同仁，向支持愛護我們的讀者拜個晚年，祝大家牛年心想事成、財源廣進!!

鍾文慶

TOP 20

～1997・3月號～

綜合票選 Best 5

●統計日期：12月29日～1月28日
●廢票：27　●其他：112
●總得票數：5046票
●資料來源：軟體世界雜誌94期選票

綜合票選 Best 5

名次	遊戲	公司	類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	1－	361
2	金庸群俠傳	軟體世界	角色扮演	2－	342
3	三國志V	第三波	歷史模擬	5↑	299
4	大富翁3	大宇	益智	3↓	298
5	魔獸爭霸II	松崗	戰略	NEW	261

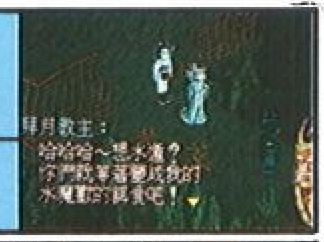






◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲	公司	類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	1－	361
2	金庸群俠傳	軟體世界	角色扮演	2－	342
3	大富翁III	大宇	益智	3－	298
4	三國演義II	軟體世界	策略	4－	250
4	中華職棒II	軟體世界	運動	7↑	250
6	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	角色扮演	10↑	209
7	炎龍騎士團II	漢堂	戰略RPG	6↓	167
7	皇帝	全崴	策略	14↑	167
9	三國英雄傳	軟體世界	戰略RPG	20↑	143
10	超時空英雄傳說	宇峻	戰略RPG	8↓	127
11	殖民計劃	光譜	策略	9↓	126
12	天使帝國II	大宇	戰略	5↓	106
13	軒轅劍II	大宇	角色扮演	12↓	95
14	魔神戰記II	大宇	角色扮演	NEW	61
15	魔島大富翁	軟體世界	益智棋盤	15－	56
16	新蜀山劍俠	軟體世界	角色扮演	18↑	27
17	漢堡戰爭	軟體世界	即時戰略	NEW	26
17	非洲探險II	熊貓	益智棋盤	17↓	26
19	天龍八部	歡樂盒	角色扮演	NEW	21
20	絕代雙驕	歡樂盒	角色扮演	19↓	19





中獎名單

高雄市ⅩⅩ黃政輝　高雄市ⅩⅩ林貴香
高雄縣ⅩⅩ蘇英誌　高雄縣ⅩⅩ謝春玲
高雄縣ⅩⅩ余勇麟　台北市ⅩⅩ黃騰億
台北市ⅩⅩ謝宏志　台北縣ⅩⅩ宋鑫發
台中市ⅩⅩ鄭家銘　台中縣ⅩⅩ張瑞華
鳳山市ⅩⅩ余宗憲　宜蘭縣ⅩⅩ林炘緯
宜蘭縣ⅩⅩ連晟宏　彰化縣ⅩⅩ邱建源
彰化縣ⅩⅩ黃信富　台南市ⅩⅩ蔡崇麒
中壢市ⅩⅩ鑾季遠　新竹市ⅩⅩ楊育哲
苗栗縣ⅩⅩ翁琦鴻　板橋市ⅩⅩ易之山

●以上廿名讀者可獲得軟體世界遊戲軟體一套，得獎者請與本社聯絡。

◆非國產遊戲 TOP 20

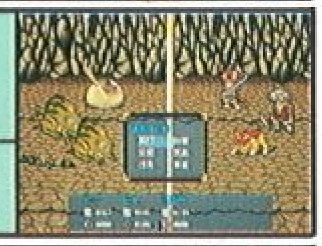




名次	遊戲名稱	代理商 / 類型	上月排名	票數
1	三國志V	□第三波 □歷史模擬	1 –	299
2	魔獸爭霸II	□松崗 □戰略	2 –	261
3	終極動員令－紅色警戒	□第三波 □即時戰略	4 ↑	258
4	同級生II	□歡樂盒 □文字冒險	3 ↓	187
5	三國志孔明傳	□第三波 □戰略	NEW	149
6	美少女夢工場II	□精訊 □模擬養成	5 ↓	108
7	三國志英傑傳	□第三波 □戰略	9 ↑	97
8	毀滅公爵	□憶弘國際 □動作	10 ↑	95
9	驚爆實感賽車II	□第三波 □賽車	NEW	86
10	終極動員令	□第三波 □戰略	6 ↓	81
11	英雄傳說III－白髮魔女	□天堂鳥 □角色扮演	18 ↑	77
12	十字軍II－絕不後悔	□憶弘國際 □動作	15 ↑	72
13	暗黑破壞神	□松崗 □動作 RPG	NEW	51
14	雷神之鎚	□美商新美 □動作	8 ↓	49
15	龍騎士IV	□歡樂盒 □戰略	14 ↓	47
15	天地無用－魎皇鬼	□天堂鳥 □冒險	12 ↓	47
17	燃燒的野球V	□軟體世界 □運動	11 ↓	21
18	古墓奇兵	□第三波 □動作冒險	NEW	18
19	時空特遣隊	□第三波 □動作冒險	20 ↑	16
20	英雄傳說IV－朱紅血	□天堂鳥 □角色扮演	NEW	11

◆經銷商銷售 TOP 20



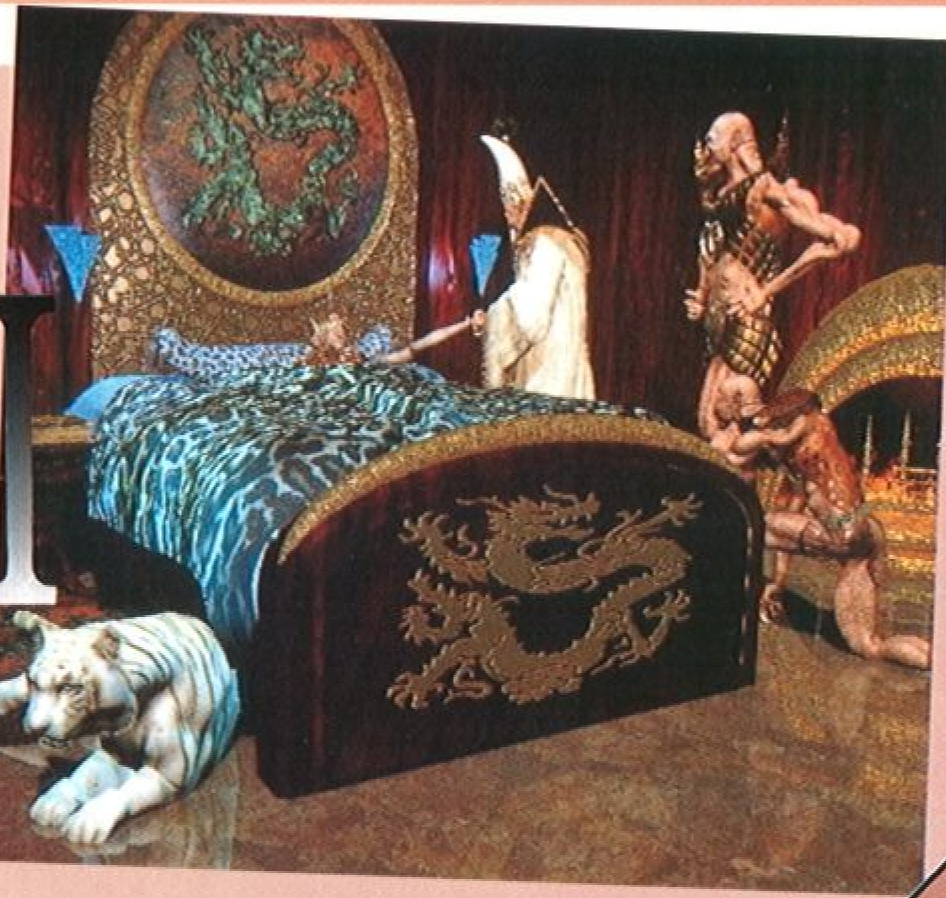


名次	遊戲名稱	代理商 / 類型	上月排名	票數
1	終極動員令－紅色警戒	□第三波 □即時戰略	3 ↑	319
2	金庸群俠傳	□軟體世界 □角色扮演	1 –	307
3	天晴傳－伏龍之章	□松崗 □角色扮演	NEW	289
4	魔神戰記II	□大宇 □角色扮演	NEW	287
5	三國志孔明傳	□第三波 □戰略 RPG	9 ↑	235
6	大富翁III	□大宇 □益智	4 ↓	208
7	暗黑破壞神	□松崗 □戰略 RPG	NEW	164
8	三國英雄傳	□軟體世界 □戰略 RPG	2 ↓	101
9	仙劍奇俠傳	□大宇 □角色扮演	8 ↓	90
10	NBA Live 97 97 年職棒大聯盟	□憶弘國際 □運動	NEW	80
11	F-22 雷霆戰機	□松崗 □模擬	14 ↑	69
12	皇帝	□全崴 □策略	5 ↓	58
13	漢堡戰爭	□軟體世界 □即時戰略	NEW	56
14	古墓奇兵	□第三波 □動作冒險	NEW	51
15	烽火連天	□第三波 □即時戰略	NEW	45
16	驚爆實感賽車II	□第三波 □賽車	NEW	41
16	同級生II	□歡樂盒 □文字冒險	NEW	41
18	WIN 麻將 NET	□軟體世界 □博奕	NEW	39
19	文明帝國II	□第三波 □策略	NEW	38
20	英雄傳說IV－朱紅血	□天堂鳥 □角色扮演	NEW	36

特別感謝本月提供資料的全省 22 家經銷商

- 展誠書局
- 古今集成書局
- 益崧資訊廣場
- 傑登電腦台南店
- 宏大電腦資訊行
- 順發電腦大賣場
- 亞力資訊有限公司
- 光統文化廣場屏東店
- 光統文化廣場左營店
- 亞細亞電腦有限公司
- 遠太電腦科技有限公司
- 老古電腦企業股份有限公司
- 宏華軟體書城台南店
- 龍軒書局有限公司
- 華彩軟體屋有限公司
- 卓越文化書城高雄店
- 國廉資訊企業股份有限公司高雄店
- 僑品電腦資訊股份有限公司南一店
- 書耕電腦專賣書店
- 諾貝爾書局桃園店
- 瑞琪資訊有限公司
- 弘城資訊有限公司

Guardians of Destiny
黑暗王座 II



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險 RPG	光碟版	WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Virgin	第三波	四月上旬	音效：S 操作：M

寫下冒險 RPG 的歷史

想像一個美麗但充滿著危機的世界，一個小小的動作都可以帶來莫大災難的地方。在這一個世界中，你不是被追殺的角色，就是一個殺人的戰士。在這裡你可以看到奇幻的城市從海洋中升起，也可以進入達卡遺蹟的地下洞穴中探險。遊覽從未看過的建築，體驗人類從未體驗過的異族祭典。這就是黑暗王座二的世界，這是一個充滿著互動性的世界，一個由高解像度 3D 圖形所構成的幻想世界。這個世界經由無數設計人員多年的建造，現在終於快要完成了，當這個世界準備好的時候，你準備好要進入這個世界了嗎？



看起來像是一對獨角怪父子交談的畫面。

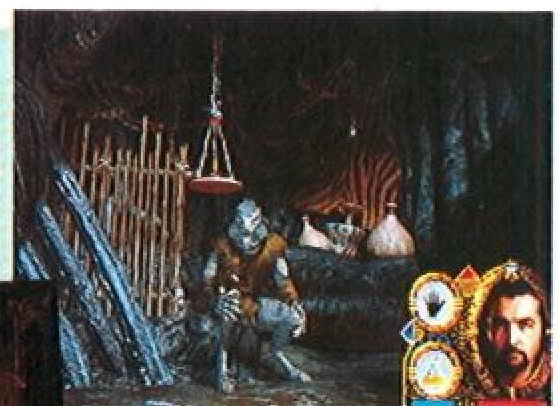


看到那團衝口而出的大焰沒？其擬真度可真是沒話說。



利箭穿頸的士兵，其血跡暈染於雪地的部份，繪製地相當寫實。

黑暗王座是一個大受歡迎的冒險遊戲，在多年後的今天有名的 Westwood Studio 終於要推出其續集：〝命運守護神（ Guardians of Destiny ，暫譯）〞。Westwood Studio 近年來相當有名，其作品有終極動員令及紅色警戒。在去年 E3 展的時候，筆者就注意到黑暗王座二這個遊戲，但是 Westwood 一直都不肯透露有關本遊戲的任何消息，直到最近他們才將遊戲資料及圖片公佈出來。





用心地與 NPC 人物交談，是獲取冒險訊息的重要步驟哦！

遊戲的音樂更是玩家所不能錯過的，整個遊戲的配樂是由新時代作曲家大衛・阿肯史東（ David Arkenstone ）所寫。他幫許多的電影寫了很多配樂，而且都相當受歡迎，現在他爲黑暗王座的遊戲跨刀製作，其音樂肯定是相當出色的。

本遊戲據 Westwood Studio 表示將會在四月初推出，但是延遲推出的機會很大（因爲他們已經開始在設計動員終極令之 Tibarium Sun ）。如果情況允許的話，本刊將會專訪 Westwood Studio，爲各位帶來更多的消息。

黑暗王座二的特點

黑暗王座二採用了新設計的 3D 引擎，讓玩家可以像玩 Quake 一樣自由到處移動，並且可以上下的自由改變視角，比起前一代的自由度大大的增加。遊戲本身的介面是採用 256 色的顯示，但是穿插遊戲其中的過場電影卻是採用華麗的高色盤模式。據 Westwood 表示，黑暗王座二之中的過場電影共長達數小時之久。遊戲的操作界面可以依玩家的喜愛自由的隨心設定，讓玩家玩起來更順手。由於遊戲採用的是 3D 引擎，所以魔法的效果更是加倍的華麗，據說遊戲的魔法多達數百種，每一種的效果都是精心設計的，所以玩家玩起來更可以感受到魔法的迫力。

遊戲中的世界是由二十多種不同的國家所組成的，每一個國家都有不同的風格，也就是說，不同的景物可以讓玩家不會在玩遊戲的時候感覺總是看到一樣的東西。每一個國家都有著不同的怪物，如雙頭飛龍、骷髏騎士、以及殭屍等等。玩家最終的目的就是要打倒萬惡之神巴利尤（ Belial ）。



採用新設計的 3D 引擎所繪製的，不管是風雪中的城堡或森林內的樹屋…，其畫面所呈現的視覺效果都令人有驚豔的感覺。

主要角色介紹

Luther

雖然 Luther 的媽媽是一個邪惡的魔法師，他卻完全與他媽媽擁有不同的人格，他是一個相當和藹的人。由於他母親關係，常常讓他感到相當爲難，在正邪之間無法左右自己。當然， Luther 這個好好先生也有遺傳他母親邪惡的個性，玩家在操作 Luther 的時候可以完全決定是要表現出他正義的一面還是邪惡的一面。玩家可以殺光遊戲中所有的人，讓 Luther 變成一個殺人如麻的魔頭，然後主宰整個世界。或者是盡全力維持世界的和平。遊戲有兩種不同的結局，完全是依玩家在遊戲中處理事情的方式來決定。

Dawn

Dawn 是 Gladstone 王國中最有權威以及法力最高超的魔法師，而且從她種種的事蹟看來，她也是一個天才。她擁有相當高的學歷而且相當的聰明，任何事都瞞不住她，也因爲她高級的智力，她說的話都相當深奧，時常讓人聽不懂。她在平常的時候性情相當溫和，但是你若將她惹惱了，她也可以變得很火爆。

Bacatta

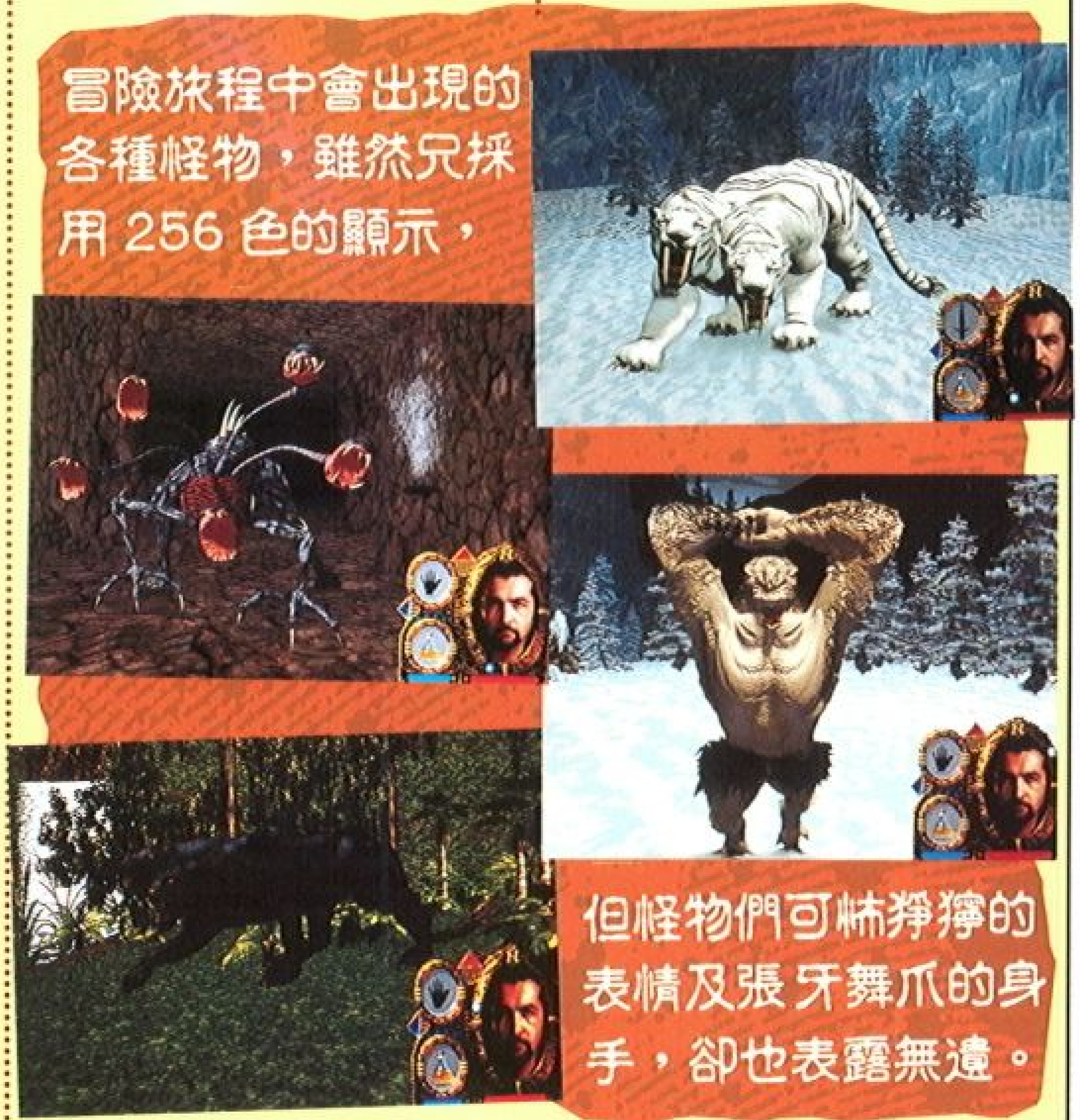
Bacatta 有四隻手，32 歲，六呎六寸高。他的教育程度也非常的高，他說話時有一種奇特的英國口音。他是 Dawn 的貼身保鑣。

Belial

Belial 是一個古老邪惡的神，他從來不以一個整體出現，而是將自己分身爲三個個體。

Draracle

Draracle 也是一個神，但是他與 Belial 是世紀以來的敵人。



冒險旅程中會出現的各種怪物，雖然只採用 256 色的顯示，但怪物們可怖猙獰的表情及張牙舞爪的身手，卻也表露無遺。

NEMESIS

巫術外傳



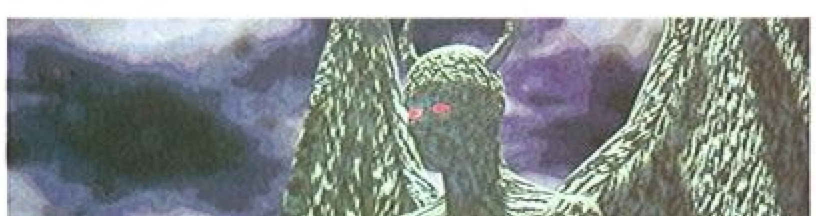
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險解謎	光碟	DOS/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sir-Tech	英特衛	二月上旬	

長久的等待

環顧電腦角色扮演遊戲的歷史，其中最受大家歡迎，且歷久不衰的，就首推〈巫術〉和〈創世紀〉這兩個系列了；而 SIRTECH 的巫術系列向來以豐富的劇情，複雜的謎題著稱，甚至在轟動一時的〈巫術四－瓦德納的復仇〉中，更大膽使用壞人當主角！這個可稱爲「經典級」的遊戲，無論在何時來玩都相當棒、難度也相當高，而玩者所殺的敵人，就是平常的好人，像是騎士，牧師，精靈…等，不過，近年來除了將〈巫術七〉改成黃金版（WIN95）之外，巫術八的開發計畫一直未見進展，幸好 SIRTECH 仍然在創造劇情豐富的幻想遊戲，來滿足喜歡探索解謎的玩者。

經過數十個月的努力，SIRTECH 公司推出了巫術的冒險遊戲〈巫術外傳（ Wizardy Nemesis ）〉，這套冒險遊戲除了有豐富的劇情、和複雜的謎語外，也有相當細緻美麗的圖形，換言之，現在呈現在大家面前的，便是以立體方式擬眞的〈巫術〉世界，無論是小鎭中的房屋、陰暗的地下水道、和雄偉的城堡等，都允許玩者四處探索，親身體驗眞實的巫術世界，而不再只是文字上華麗的描述、或用簡單的線條所勾勒出的輪廓。而裡面的人物，怪獸，也畫得相當逼眞，在近距離時幾乎可以感覺到他們呼吸出來的熱氣。正由於有上述的優點，所以讓玩者在進行這套遊戲時，可以相當輕易的融入遊戲中，以便解救主角與這個幻想世界。

複雜而多變的世界



猙獰的惡魔正露出可怕的面容



戰鬥方式採即時制，反應可得快且靈活



處處可見華麗的 3D 場景

遊戲片頭一開始便是主角遭受怪獸攻擊，在魔法師解救主角後就正式進入遊戲。魔法師告訴你說古老的惡魔又復活了，需要你去找 Nitherin Talismans來解救這個世界，接下這個重大任務後，遊戲就開始了。遊戲是採第一人稱視野，方便玩者四處觀看與搜索。首先必須學習法術，這可是相當重要的技能，除了戰鬥使用外，有時解謎也會用的到。法術的學習必須先知道元素的力量，接著才能使用咒語，而不是撿到任何魔法卷就能使用。這點設計相當巧妙，玩者爲了要知道新元素與法術的使用會接下新的任務，因爲有些法術的擁有者會要求你完成某件任務後，才能學到新法術，這樣一點一滴的進行下去就慢慢揭開了精彩絕倫的遊戲故事，除了精彩的主線故事外，也有不少副線故事，有時遊戲中的人物彼此間會互相憎恨，這時玩者將面臨較爲窘困的狀況，不知如何是好？這就是巫術迷人之處，玩者會漸漸融入這個世界中。

而謎題可說是這個遊戲的精髓，有些謎題要花相當的心思才能解決，有些是應某人的要求帶回物品。謎題有圖形、文字和開關等等精彩萬分，絕對不會讓玩者失望，甚至會讚嘆遊戲企畫想出來的絕妙主意。謎題或多或少都有提示，只要玩者留心，整個遊戲的謎題都可解得出來。

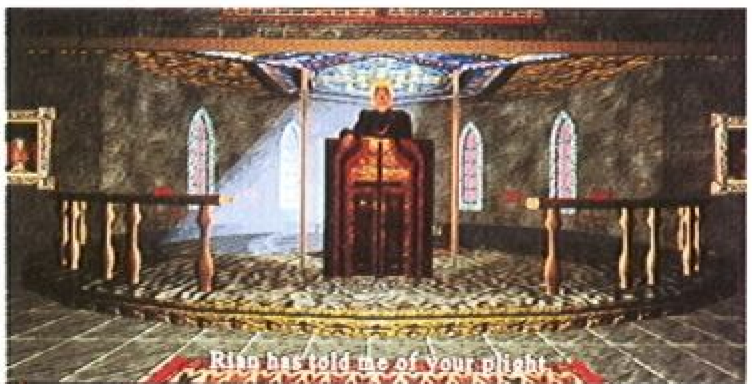
擁有角色扮演遊戲的外衣



全部採用圖形化的操作介面



風火水地等四大元素是施法的基礎



出場的人物繁多，且各自擁有不同的個性

遊戲中提供八種魔法，某些法術可做長距離攻擊，在敵人未到你面前時先殺死他。當然法術對付怪物，要小心區分清楚，千萬別對火焰生物使用火球術，這是毫無效果的施法。總之學習法術善用法術，會使你在遊戲中免除相當多的麻煩。

提到法術就不得不提到戰鬥畫面，長程法術攻擊、近距離貼身戰鬥，讓這款冒險遊戲變得像極了角色扮演遊戲，但是這些戰鬥並不是主要項目，所以別太擔心會有無止盡的戰鬥，只是某些場合必須要有這樣的安排，否則光是解謎會有點沈悶。攻擊方式可以揮動武器砍殺、刺擊和防禦，這些動作只要使用滑鼠就可以完成相當方便。當不想打鬥時，可以繞過怪物避免戰鬥，完全靠玩者的決定。

物品除了戰鬥用之外，玩者還可以拿到書籍、鑰匙、魔法物等等，這些將會幫助玩者進行這場冒險旅程。除了配戴外，還能將兩種物品結合在一起，變成新物品以提供將來的解謎之用。如果相同物品過多時可以放在一起，玩者將可以看到數目字顯示出來，尤其是醫療藥劑或食物非常需要這樣的數字方式，讓玩者知道自己何種物品正在短少。甚至依據醫療物品的多寡決定是否要戰鬥，反正遊戲中遇到的物品，都可以使用，除非必要別隨便丟棄。

而在相當廣大的世界中，〈巫術外傳〉提供了自動繪圖的功能，讓玩者能隨時知道自己的位置所在。地圖上還可以依據自己的需要標上註解，這個功能讓玩者可以在地圖註明某個地點的詳細狀況，以供冒險之用。到底有多少冒險地點呢？大概有十幾個，所以玩者別擔心一下子就玩完遊戲。一場緊張刺激的好戲不會輕易的結束，玩者將會經歷前所未有幻想旅程，完成精彩的巫術冒險史詩。

遊戲中除了畫面外，音樂與音效也相當精彩，在陰暗的隧道中行走，配上詭異的音樂與水聲的音效，像極了眞實的狀況，讓人誤以爲在眞正的隧道中。遊戲整體的搭配相當不錯，有相當高的水準，SIRTECH又成功的製作了一個巫術系列的遊戲，雖然不是角色扮演，但這套 NEMESIS 冒險遊戲，相信又爲冒險遊戲製造一個新里程。



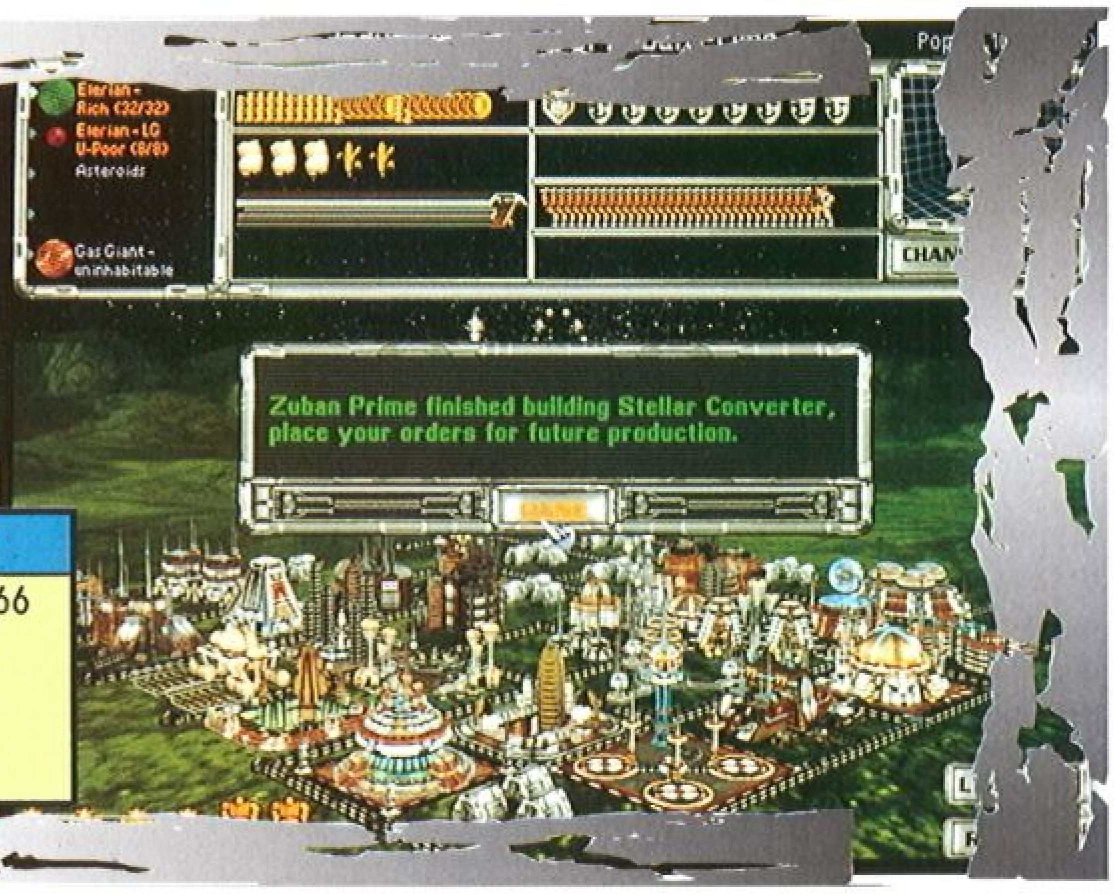
全部採用圖形化的操作介面

相當強大的自動繪圖功能

似曾相似的人物檢視畫面

銀河霸主II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟	DOS/WIN 95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
MICRO-PROSE	第三波	國外已出	



最近的即時策略遊戲正處於當紅的狀況，幾乎吸引了所有遊戲玩者的目光，但是傳統的回合制策略遊戲仍有一定的愛好者。最近 Microprose 公司所推出的銀河霸主二代（Naster of OrionⅡ），就是一個標準的回合制策略遊戲；它不但承襲前作設定周詳、資料豐富的特點，還更上層樓地添加了許多新的遊戲要素，幾乎把以往同類型遊戲的特點全部包含進來，可以說集各家之大成。

殖民地的建設





聘用有才能的傭兵可加強各項屬性





星系中的行星分佈狀態

目前各殖民地的資料畫面

銀河霸主二代的遊戲結構比前作更爲嚴謹，殖民地現在可以有更多的建設，不再只是分配一下資源就算了。遊戲隨著科技的發展，將會出現更多建築物可供建造；現在玩者可以建造各式自動化工廠，並利用環保設施來減少對環境的污染。玩家可以在行星表面設置軍營、裝甲兵團、戰鬥機群，在環繞行星的軌道上還可以建設太空要塞與防禦衛星，在駐留艦隊不在時，還能有相當的防衛能力。如果你覺得每個殖民地都要管理實在太麻煩，也可以打開自動功能，讓電腦爲你處理。

此外還有一個很棒的新特點，就是由宇宙各地來的星際傭兵（英雄）將會前來爲你服務－只要你付得出他們認爲合理的價碼。這些星際傭兵大部份會來到你所屬的領地逗留一陣子，看看有沒有活兒可幹。每個星際傭兵都有不同的屬性與技能，有的可以幫忙建設殖民地、有的可以增加外交能力與保安系統的運作，當然能力是和價碼成正比的。這些星際傭兵也可以累積經驗升級，使原有的能力更強，好好培養他們，可以爲你的星際帝國帶來許多好處。

新增加的外星種族

這次玩者總共有十三個種族可以選擇，其中有三種是此代才增添的新種族，包括具有強大心靈能力的 Elerian 人，她們能夠以心靈控制方式控制敵人，不需激烈的地面戰鬥，就可以佔領敵手的殖民地。Glolam 人則是天生的貿易家，能夠在任何交易獲取更多的利潤；此外幸運之神總是眷顧著 Glolam 人，大多數天然災害都與他們擦身而過，就連宇宙怪物也很少光顧 Glolam 人的殖民地。第三個新種族是 Trilarian 人，他們居住於海洋之中，具有很強的適應力，可在苔原世界與砂漠世界維持相當的人口； Trilarian 人天生就有超空間感應能力，可使他們的太空船以更快的速度在宇宙航行。

如果預設的種族都不合你的胃口，還可以創造屬於自己的種族。遊戲提供十點種族特性參數讓你自行分配，每選擇一種優點就會耗用若干特性點數；反之，若選擇一種缺點，就會得到多餘的特性點數作爲補償。這個種族的優缺點，就由你的分配而定了。



從外交途徑獲得最大的利益



遊戲主要介面

戰鬥中可擄獲敵人船艦

在戰鬥部份，此次遊戲提供更多新銳武器與戰鬥設施；除了原有的光束武器與飛彈外，現在玩者還可以在船艦上配置突擊隊與小型戰鬥機。隨著科技的發展，同樣的武器還可以再改良；光束武器可增加連續射擊、持續攻擊、穿甲攻擊等特殊能力；飛彈類武器可增加多彈頭散射、反干擾、高速度等特性，使玩者有更多種可能的武器組合。

當兩方的艦隊相遇，將會進入戰術戰鬥模式，畫面變成比例較小的宇宙地圖，雙方船艦在地圖兩方對峙。戰術戰鬥也是回合制，當一方船艦作完所有動作，才輪到另一方動作；你可以控制你的戰鬥艦移動、轉向或是攻擊。如果船艦損壞已經很嚴重，還可以像日本的神風特攻隊一般衝入敵群之中再自爆，傷害週圍所有的敵艦。此外，敵方船隻所有的動力損壞，還可以派突擊隊進入內部加以佔據，這些擄獲的船艦在戰鬥後，可以交給技術人員拆解以獲得新科技。

爲了迎合現在的連線風氣，霸主二代也有多人連線對戰功能，但受到回合制遊戲性質的影響，必須要所有參與的玩者完成動作後，遊戲才能繼續進行。銀河霸主二代此次支援 Win95與 DOS 兩種作業系統，似乎想將大多數的玩者一網打盡。畫面由於採用SVGA高解析度模式，所有的遊戲介面與圖形都有不錯的效果。

銀河霸主二代的設定內容與遊戲特性都比前作還豐富，但也使得遊戲更爲複雜，沒有花一些心力是無法明瞭整個遊戲的來龍去脈。不過，只要你進入狀況，保證欲罷不能。



太空船艦的戰鬥



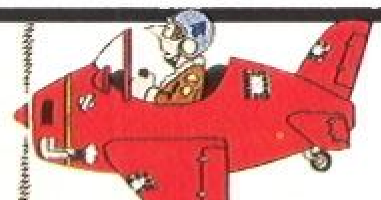
行星表面的肉博戰



新科技研發完成！

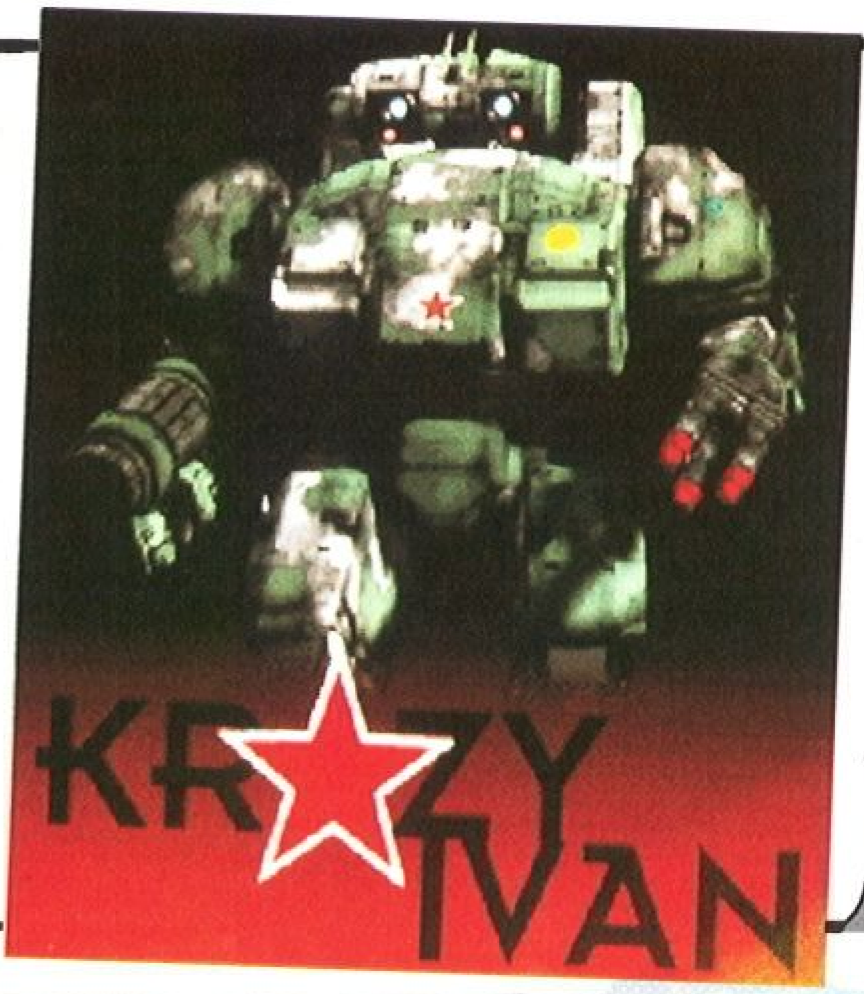


查看已研發過的科技



瘋狂依凡

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	Win95	機種：486DX4-100 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Sony Interactive Entertainment	未定	國外已發行	音效：S 操作：K/J



瘋狂依凡 強力射擊

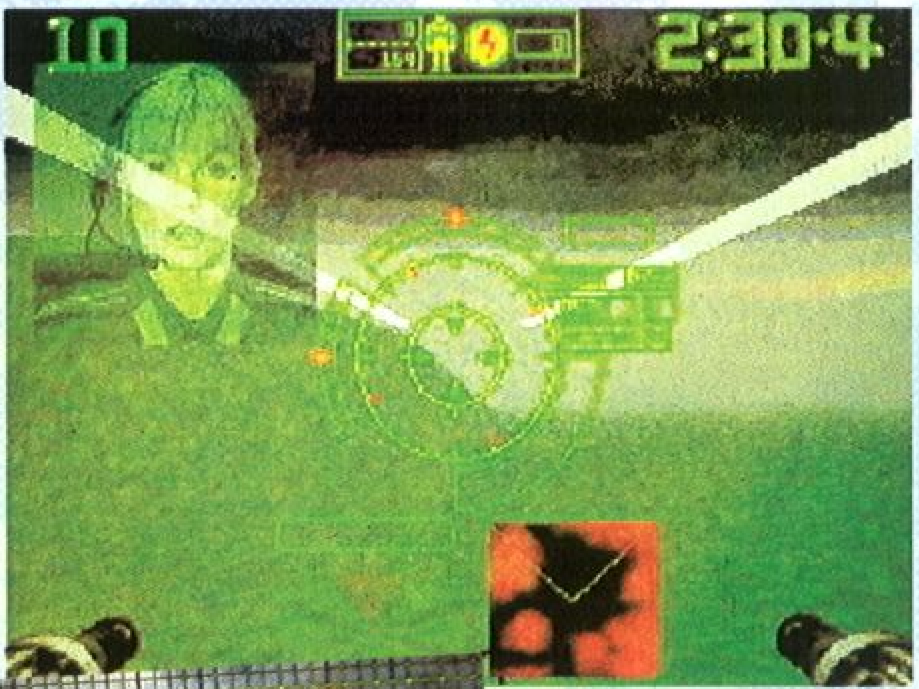
公元 2018 年，西伯利亞被外星人強力的火力攻擊，變得千瘡百孔。由於外星人擁有高度的科技，讓他們所有的武器都有一層無法穿透的力場保護著，於是，接著世界各地都一一的被其所佔領，從當時的情況看來，地球被完全占領是不可避免的事。

人類最後的希望全部寄託在一群俄國的科學家身上，他們發現了一個方法可以暫時的穿透敵方的防護力場，但是時間相當的短，而且大小只能讓一個人通過，他們將要派出一個最強的士兵進入外星人所占領的地區進行反攻。

瘋狂依凡（Krazy Ivan）是俄國軍隊中一名最精英的士兵，他將要穿著新發明的機器戰衣進入敵方領域，展開一場生死之戰。

玩家的任務相當簡單，就是拯救所有的人類生還者並且將看得見的敵方物件全部毀掉，但是，玩家將會面對一波又一波重裝甲的敵人，因此，如何能夠活著回去就完全要靠玩家作戰的技術了。

遊戲使用了純 3D 的引擎讓玩家享受 360 的視野，遊戲舞臺包括全球各地，如蘇俄、中東、歐洲、美國、以及日本。每一個舞臺都有其不同的特色，遊戲使用了新的材質黏貼技術，讓玩家可以看到唯妙唯肖的敵人。



基地的指揮官電傳的任務提示



遊戲開頭畫面



敵方的人型機器人，是個蠻難纏的對手



敵人的砲火向我轟來



Krazy Ivan v.s Mech Worrier II

遊戲本身與機甲爭霸戰是同一類型的，但是在畫面捲動上本遊戲較為快速，因為本遊戲的顯示模式是 320 × 240 ，剛好是機甲爭霸戰的一半。玩家必需將舞臺中所有的敵方機器人全部摧毀才算是過關，但是本遊戲的 AI 卻較聰明，玩家必需要眼觀八方，隨時注意四週敵人的動態才可以，因為敵人很可能故意引你注意前方，其實卻有更多的敵人從你後方接近準備要狠狠的給你一擊。

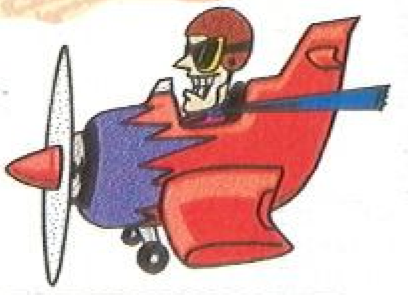
整體來說， Krazy Ivan的關卡比起機甲爭霸戰的地形變化較大，在機甲爭霸戰中不管是什麼地形玩家都能輕易的爬上去，但在 Krazy Ivan中玩家的機器人卻會受到地形的限制，如此一來，遊戲的技術性便增加了不少，因為玩家將得要充份的利用地形的優勢來取勝，不然的話光憑火力是不可能擊倒所有敵人的。



龐大的敵人頭目



蜘蛛型機甲，火力頗為強大



對敵人的基地也要瘋狂破壞喲！

在遊戲中，玩家將會在每個舞臺遇到四個小頭目，每一個都有不同的特點，因此，玩家在靠近之前必需先得好好的觀察並找出其弱點。也許一開始的頭目很好解決，但玩家決不可以因此而掉以輕心，因為有一些頭目將會有令人意想不到的舉動，玩家若不小心，就會慘死其砲火下。



敵人的小頭目被我解決了



嗚呼哀哉，無法逃過敵人無情的砲火

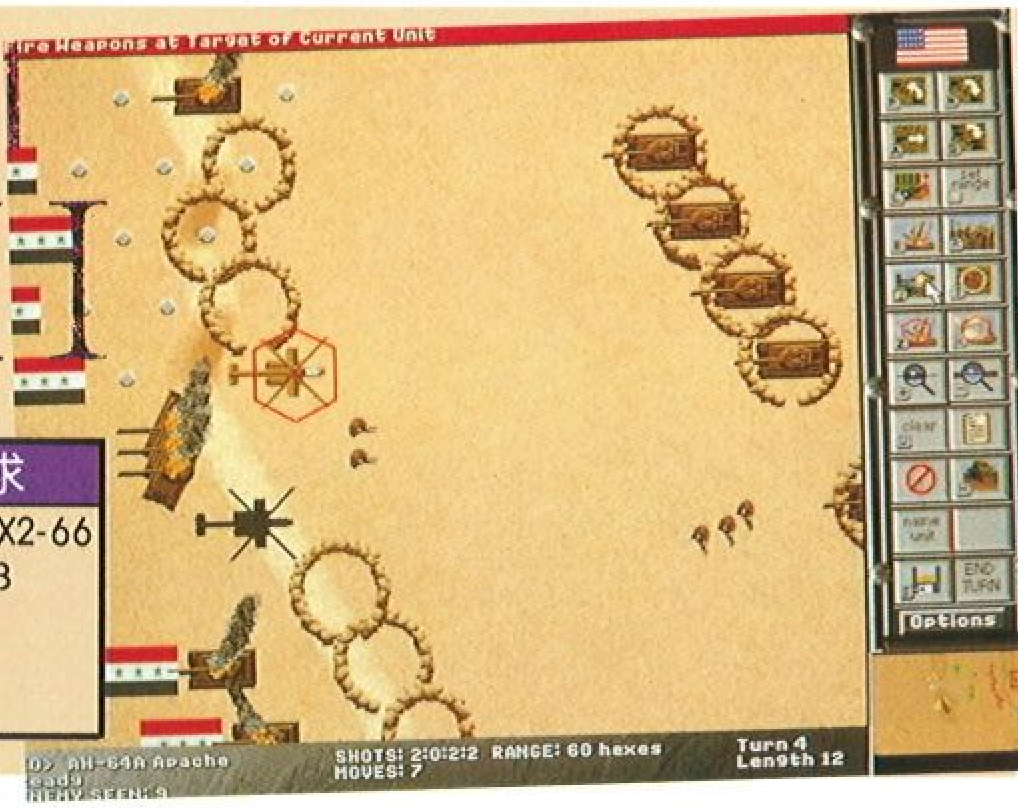


任務簡報

在解決了所有的小頭目之後，玩家就必須要將區域內的力場產生器破壞，而這一部份就是遊戲充滿挑戰的地方。由於敵方基地的砲火是向四面八方射的，所以玩家操作要很熟練才能躲過集中的火力。如果玩家們是玩毀滅戰士或是雷神之鎚的高手，筆者認為玩家們應該就可以輕鬆應付才對。



Steel Panthers II
鋼鐵勁旅 II



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SSI	第三波	國外已發行	

SSI所設計的戰略遊戲一向是市場上輪流制戰略遊戲數一數二的作品，相信玩過Steel Panthers I的玩家都不會反對這句話。在一代時，遊戲的背景是設定在比較古老的時代，而二代則是將戰場移到現代。藉著現代武器的精良及威力，讓整個遊戲的戰鬥火熱度又大大的提升了。

在遊戲中玩家可以扮演領導世界上四十多個國家，由不同的角度來進行這場現代的戰事。玩家可以扮演歐洲國家，進行抵抗蘇聯共產赤化的力量；也可以伴演戰火不對的任何一個中東國家；更可以進行冷戰其間種種不同的秘密軍事行動。最好的是，遊戲中還有臺灣的國旗讓玩家選擇，玩家更可以代表臺灣，與海峽的對岸進行一場大戰，至於是否能夠四兩撥千金，則完全看玩家的功力了。



摧毀入侵的坦克

各種強大的武器都在玩家的掌握之中

本遊戲最大的特點就是兵種及武器種類多得驚人。從50年代的手握式火箭炮一直到尚未存在的未來武器。當玩家在進行多人對戰的遊戲時，可以購買各種新型的武器，而在單人模式時，玩家就必需征服敵人才可以取得我方所沒有的科技。遊戲中一共有五十多種不同的地面坦克車，超過四百種不同的陸、海、空武器，以及超過一打的兵種，在掌握這些力量後，如何能夠成功的打敗敵人，就得看玩家指揮作戰的能力了。

遊戲中還有許多不同的戰場可供選擇，五十五種不同的戰場，以及六種故事的架構。戰場變化之多，使得地型的利用是本遊戲決勝的首要條件。戰爭有時候也會在晚上發生，這時候，遊戲中就會有另一組專門在晚上打戰的軍隊可以讓玩家調派。遊戲分有多種難度，玩家可以自行調整，如果玩家只是戰略的入門，本遊戲的教學模式可以帶領著玩家很快的進入烽火連天的戰略世界，讓玩家能隨即上手。如果玩家自認爲是戰略的高手，在調到最高難度之前也請三思，因爲本遊戲的AI非常之強，如果玩家太狂妄的話，一不小心就會被電腦打得落花流水。

SVGA 的圖型介面

遊戲本身是使用古老的VESA相容640×480的模式，對於一些屬於古灰級的戰略好手應該會覺得很親切才是，不過在Windows 95下執行，可能會也有些問題。近來遊戲都喜歡支援Microsoft Direct X的界面，VESA好像有一點過時了。據SSI公關部與本刊表示，在近期內他們將會推出讓Steel Panther II支援Microsoft Direct X的Patch，玩家只要到他們的網頁就可以下載了，他們的網頁地址是http://www.mindscape.com。



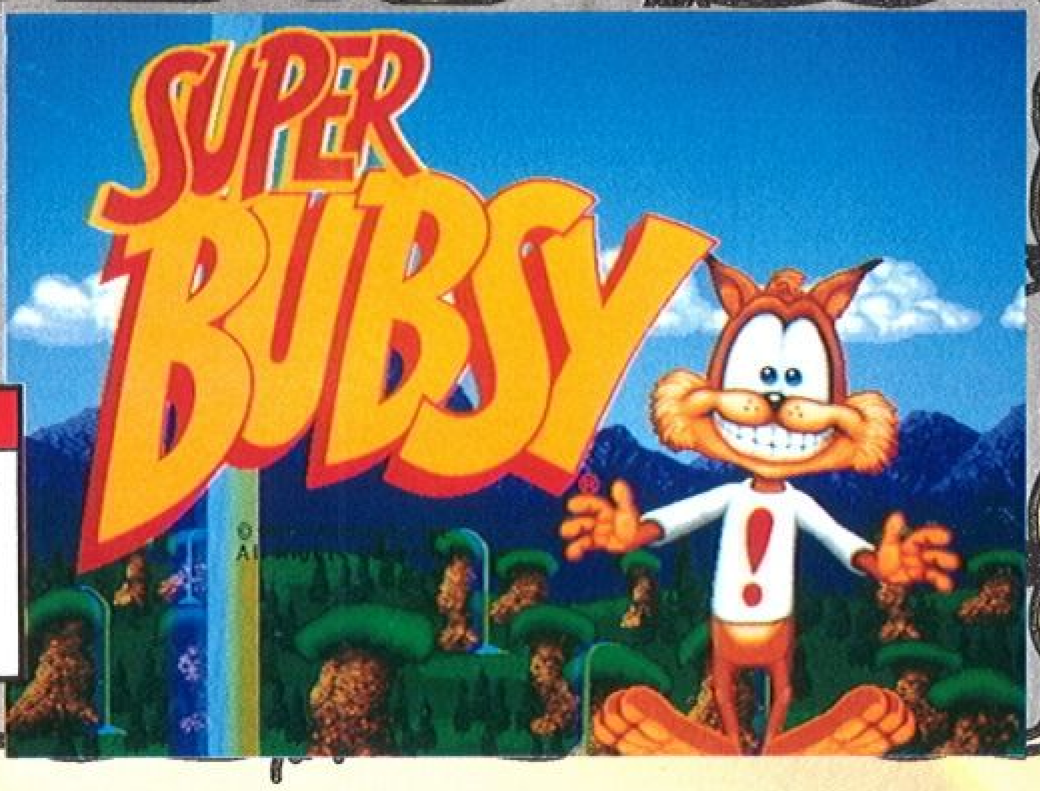
選擇自己所要扮演的國家



陸空大對戰

戰略遊戲的終極選擇，繼Fantasy General、Panther Ganaral、等戰略遊戲後，SSI還是承繼其戰略遊戲的優良傳統，推出了如此一套結合高級AI以及現代戰爭的遊戲，相信玩家們都不會對本遊戲失望才對。

威貓闖天關



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95	機種：P-90以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J/G
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ACCO-LADE	互旺科技	三月上旬	



巴布西的特寫

在遙遠的銀河中，有一個星球叫做〈尼龍星球〉。在〈尼龍星球〉上住著一群〈毛球星人〉，就是平常在洗過衣服上那種令人討厭的小毛球，而統治這群小毛球的是一個兩個頭的怪物，一個頭叫做波莉，另一個叫做伊斯特。它們一直渴望能找到一個充滿尼龍與毛料的星球，好好的掠奪一番以獲得無限制的毛料供應。

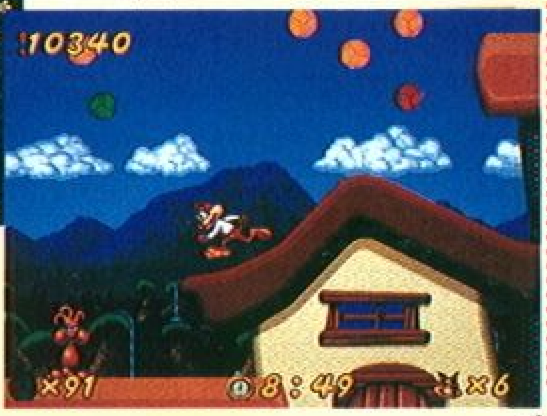
在漫長的尋找與等待當中，終於被它們發現一個充滿毛料的星球－就是我們現在正居住的地球。當然，它們立刻派出無數的毛球飛碟到地球來掠奪毛料，一般相信這次的飛碟入侵是繼七月四號外星人入侵以來，地球所遭遇的最大一次。但俗話說；時勢造英雄。就在這地球存亡的危險的關頭，有一個世紀大英出現了，牠相信正義愛好和平，喜歡打抱不平，它就是轟動武、驚動萬教的威力貓巴布西，大家都叫牠〈正義的威貓：巴布西〉。

有一天當〈威貓〉巴布西躺在毛線球上睡覺時，突然〈尼龍星球〉的飛碟大舉入侵，用強力的吸管把地球上的毛料吸得一乾二淨，倒楣的〈威貓〉巴布西也被吸了進去。當然故事還沒結束，可憐的〈威貓〉巴布西因為體型過大，差點把〈毛球星人〉的飛碟弄壞，所以〈毛球星人〉決定把〈威貓〉丟回地球去。



卡通風味濃厚的巴布西

遊戲的配色相當鮮豔



「居然以我太胖的理由把我送回地球…」「太傷人了，太過份了…」覺得很沒面子的〈威貓〉巴布西非常火大，他發誓要用牠的九條命來報這個血海深仇，當然也順便保衛地球的和平與安全。

在個遊戲中，玩家當然是扮演這位它就是轟動武林、驚動萬教的〈威貓〉巴布西，為搶救被〈毛球星人〉劫掠的毛料而努力奮鬥著。玩家必須經過層層的關卡，有鄉村的小徑、也有險惡河流。在這一路上，邪惡的〈毛球星人〉都跟玩家作對，但千萬小心可別被它們碰上，否則，嘿嘿，一切都玩完了。

玩家在這款遊戲中必須用最少的時間去收集最多的毛線球，這款遊戲總共有三種等級：容易、中等及困難三種，這三個等級的過關時限是不同的，玩家若能在規定的時間內過關，就會有很高的獎勵分數，當然還會播放一段卡通片來慰勞辛苦的玩家。

這款遊戲有點類似〈瑪俐歐〉與〈音速小子〉的綜合體，在遊戲中充滿各種的暗關和密道，若找對路就可以幫玩家少走一大段路程，並且還要配合各種的工具才能順利過關，有玩過瑪琍歐的玩家應該都不陌生。威貓在闖天關的過程中，不但可以跑、跳，還可以飛行，可惜就是不會游泳。〔好像也沒聽過哪隻貓會游泳的吧！〕一路上要收集各種顏色的毛線球，這和〈音速小子〉有點神似。遊戲最好玩的地方就在於：玩家要不斷尋找路線短＆毛線球最多的捷徑。當然這就要靠玩家一玩再玩才能發現，而這也大大的增加這款遊戲的耐玩性。

這款遊戲完全支援Windows95，玩家只要將光碟片放入光碟機中，它就會自動播放，只要按一下滑鼠，安裝手續立刻完成。而且遊戲戲過程中只要使用方向鍵、空白鍵及Ctrl就可玩整個遊戲，相當容易上手。根據發行公司互旺科技表示；這款遊戲將在三月上旬上市，玩家屆時就可以享受到這款〈威力貓闖天關〉的無窮魅力。



VIRTUA COP 終極戰警

One month ago, a veteran detective in the Virtua City Police Department uncovered an illegal gun-running operation that was taking place in the middle of the city. He managed to trace the runners back to a mysterious and powerful crime syndicate, and had a mountain of evidence to back his claims... until he was discovered and eliminated. Some of his evidence made it back to headquarters, a special task force was formed, and you were called for the job.

Here's what it all comes down to: you're a cop, one of the city's finest, stalking the gun-runners in the most scumbag-infested districts of the city. And it's an all-out war between the syndicate and the law.

Grab your gun and ammo, and get ready to dispense some justice on these mean streets. Clean out docks and warehouses of armed smugglers, clear office buildings of scum. Pick snipers off distant buildings and dodge axe-wielding maniacs as they charge you from out of nowhere. Armored thugs lob axes and grenades into the fray if you don't deal with them first, you'll have to try your luck at shooting their projectiles out of the air. And watch out for the bystanders hitting one is just as bad as shooting yourself. And bear in mind that the bad guys are not above taking hostages.

It'll take a steady hand, lightning reflexes and nerves of steel to fulfill your duty. Are you up to the task?

新發售

Windows®95專用

CD-ROM 1枚

- 1～2人用
- 3D射擊遊戲
- PC MOUSE/PC PAD

SKC

LICENSED BY SKC. Ltd.

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
必備環境	Windows95	Pentium90MHz	16M以上	20M以上	640X480 以上 256色以上	2倍速

中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造

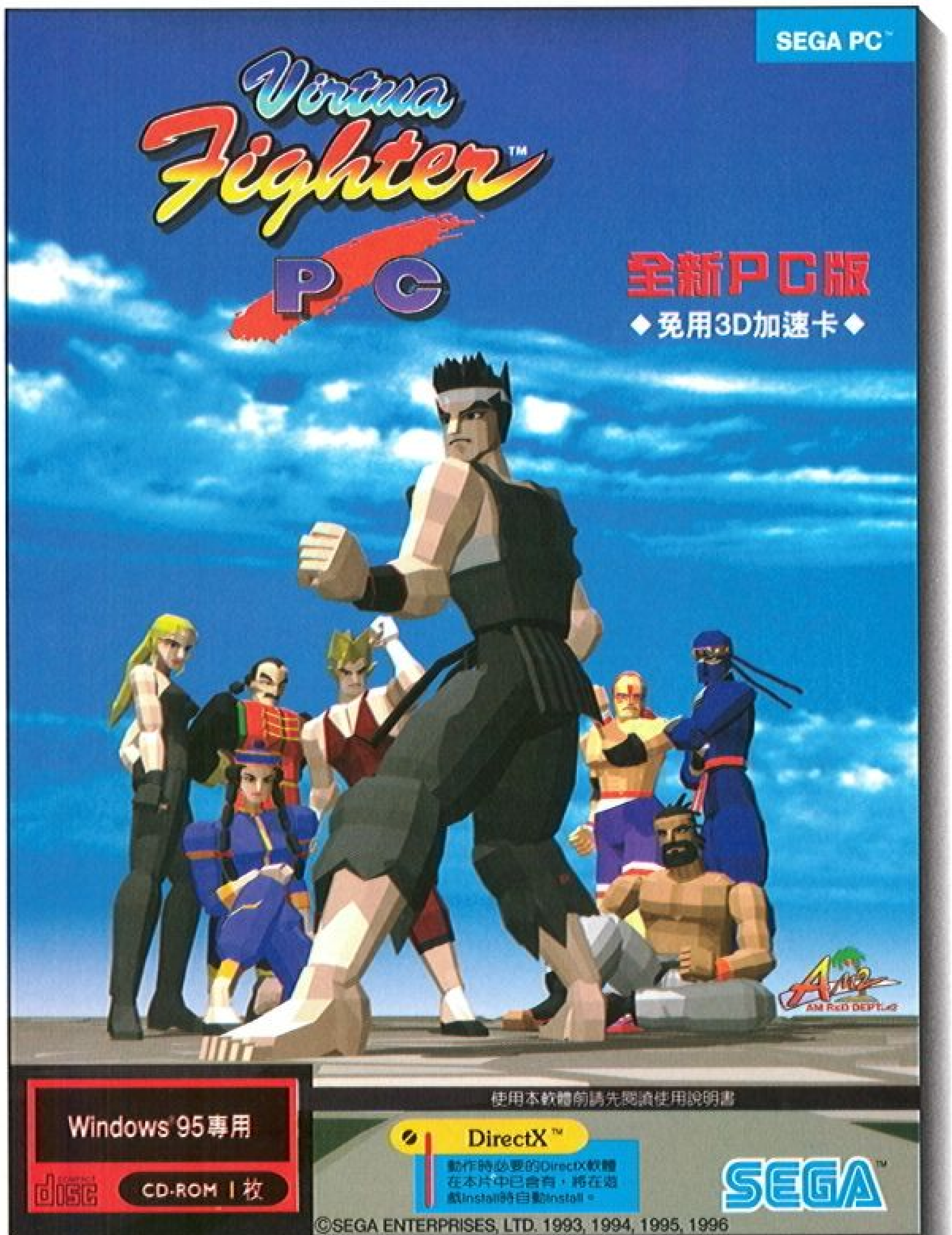
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳眞：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net

台灣地區北部授權經銷

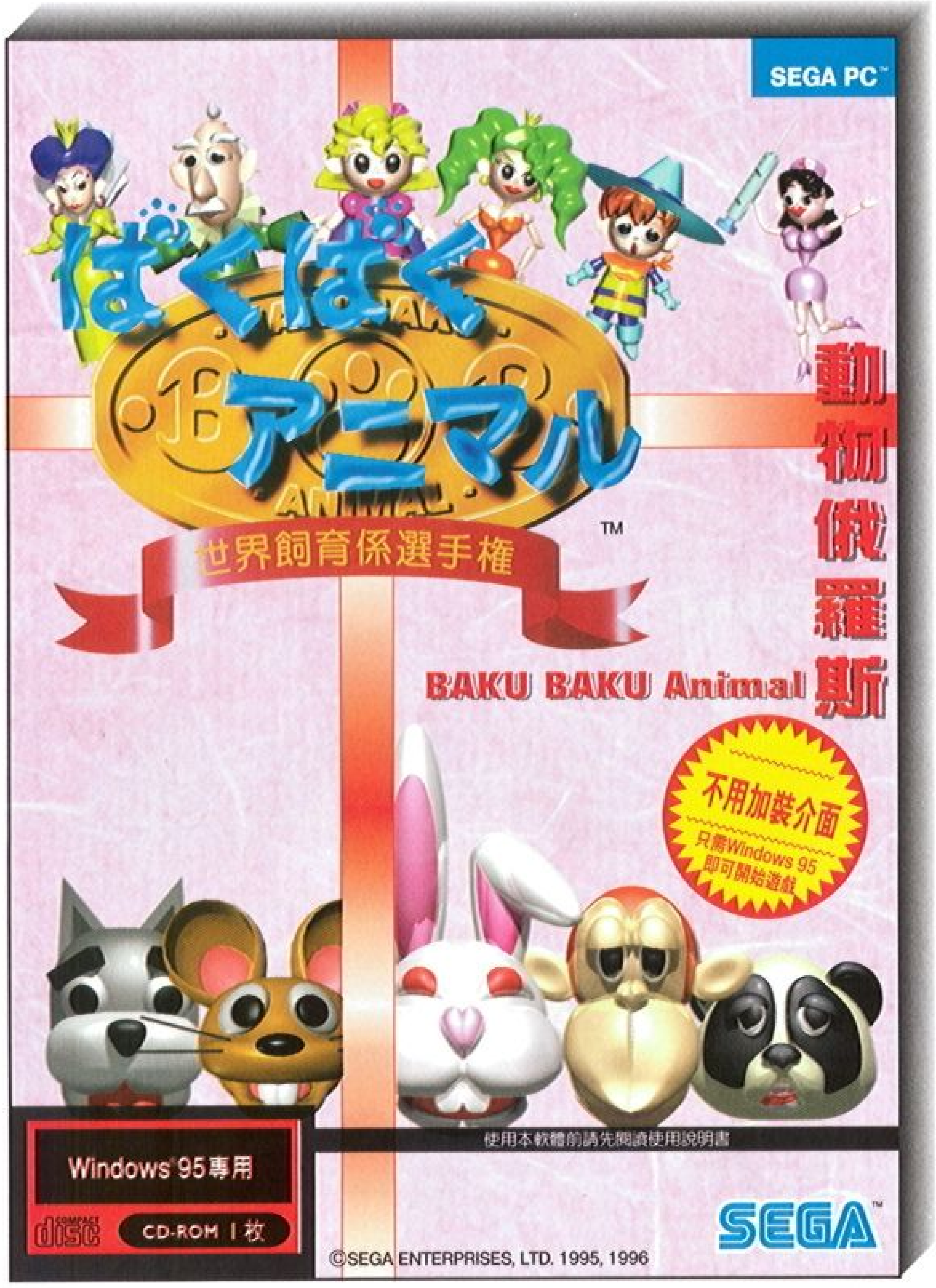
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話(02)9172287

◆高雄多媒體展◆
攤位號碼：025～031
日期：2月 21~2 月 25 日

◆全省各大電腦門市，金石堂、新學友、光統書局、玩具反斗城，皆有販售◆







鼎昌出品・必屬佳片

中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造

鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net

SKC
LICENSED BY SKC. Ltd.

台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287

台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937

◆ 全省各大電腦門市，金石堂、新學友、光統書局、玩具反斗城、燦坤３Ｃ廣場、台中全國電子廣場、泰一電氣、遠東百貨、上新聯請、何嘉仁書局，皆有販售。◆

◆警告盜版・著作權所有・侵權必究◆

資訊月攤位：台北／D818～820・B917～919
台中展四館／1～4・54、55・133、134
大高雄世貿／3-3

中原鏢局

國內第一部中國歷史背景結合RPG、經營的戰略遊戲鉅作

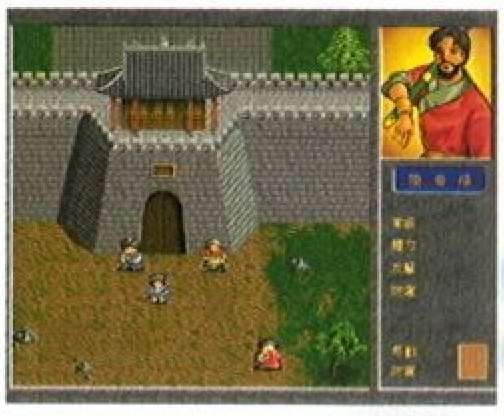
遊戲內容遍及全中國的明朝版圖，畫風忠於古代中國明朝的風格，有宮廷建築、乾涸沙漠、水鄉澤國、原野、邊疆關口大砲林立、城門、御花園魚池、小橋流水，令您嘆為觀止。

人物造型有大俠型、書生型、醉漢型、美人型、瘋顛型、潑婦型，配合所持武器道具包括劍、刀、鍊錘、弓、鞭等等，攻擊型態除了砍殺、刺之外，還有發功、施法，每個人都有獨特的個性，是中國式的戰略遊戲最完美的鉅作。







640x480x256色高解析模式，華麗的戰鬥視覺效果
20多種角色兵種可任意搭配組合
數十種動聽CD音樂值得珍藏

泰騰股份有限公司
台北縣新店市光明街260號3樓　TEL：918－4601　FAX：914－9835

大富翁樂園



秦鵬股份有限公司

住址:新店市光明街260號3樓　電話:02-9184601　傳眞:02-9149835

絕音魔琴

・悽美動人的故事與懸疑詭異的劇情，你將成為江湖中的傳奇人物。
・華麗的戰鬥場景；震撼的武功招式，令人嘆為觀止。
・獨門仙術－煉藥術，可以用上百種藥材煉製成仙丹・毒藥・解藥以及各種特殊效果。
・依劇情支線的不同而產生多種哀怨或完美的結局。
・江湖中最傳奇的風雲人物・老仙・俠女・劍客，究竟會造成什麼樣的武林浩劫？
・中國古代RPG史上，所有最大膽的嘗試都在"絕音魔琴"


平沙十里霜滿天
青絲寸寸愁華年
月下影單盼相逢
願化彩蝶舞翩翩

日本富士通進軍PC-GAME的絕讚代表作

蟬聯日本LOGIN雜誌排行榜數週冠軍

軟體世界與電腦遊戲世界雜誌原譯名「 魔法學園」











遙遠的宇宙中，存在著一個稱為「瓦爾大地」的世界這片大地曾在多年以前遭受一次危機，著一位女神的努力拯救了這片大地。但是，考古學札克歇氏再次感到了不詳的預兆，於是他創設了學園，希望藉此培育出神話所稱具有創造魔法能力的創造人……。

因此，札克歇就在廣大的莊園中設立了學園，希望培育出具有創造能力魔法能力的青年來拯救瓦爾大地將要面臨的危機。但是，到設定了六所學園後，依然無法培育出具有創造魔法能力的孩子。這時候你被挑選進入這所學園……

- ■依據玩者性格決定故事發展，多線、多結局。
- ■角色衆多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- ■計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。
- ■遊戲大師北爪宏加上豪華配音團的日本原音演出。
- ■友情與愛情的互動、交際，人物表情生動鮮明。
- ■超過三百張引人入勝的場景，高山、大海、古堡、校園…全部爲640*480 256圖檔超過200 MB。











FUJITSU 華義國際 HWAEI INTERNATIONAL

北區：北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 581-2672 FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351

特別推薦：http://www.hwaei.com.tw



絶對超越美少女夢工廠及同級生的年度大作！

當你在玩美少女夢工廠時是不是覺得少了劇情的張力
當你在玩同級時系列時是不是感嘆獨缺人物的成長、戀愛物語同時滿足你對好遊戲的所有期待
以完美的養成風格融入眞情眞性的夢幻情節、開拓了遊戲的新領域`立下了經典的新標準
凌駕美少女夢工廠的養成經典、超越同級生系列的冒險鉅作、一套成功結合養成與戀愛的年度大作

天使Q女學園

天使學園爆笑風波一觸即發

華義國際的辛苦工作人員你們好：

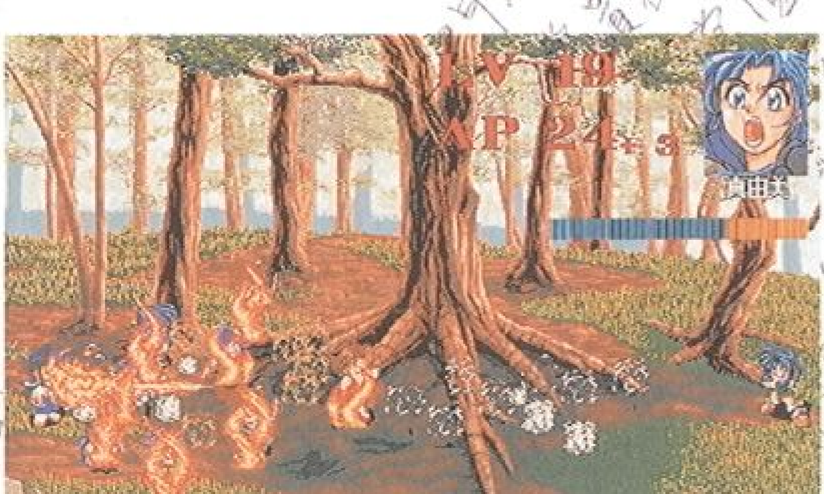
我是個特勤組的隊員，這次非常感謝貴公司給我這個試玩的機會，可以先玩到「Q女天使學園」這個充滿好玩的遊戲。我必須承認，當我剛拿到遊戲的時候以為這不過是另一個S-RPG，根本沒有任何期待，誰知道一玩之後



就深深被吸引住了。因為Q女天使學園中實在擁有太多新奇的玩意兒還有教學功能，電腦會帶著玩家一步一步熟悉遊戲，居然還可以跟電腦討價還價取得升級，眞是有意思。而且只需操作幾名主角，其它社員便會自動攻擊敵人，免去繁雜操作的困擾，眞的就好像我是社長一樣率領全社團作戰，有一種領導的快感。不過最過癮的還是可以學習包括游泳、狩獵、飛行、雷術、炎術、貓術等等多達數十種的特技，眞的好多哦！好想把它學完，那樣就會變得很強很強，請問你們有沒有其它試玩的特勤組員把所有特技學會的，我一定要再玩一次，然後把所有特技學會，這樣貴公司不知道會不會頒獎給我：）







音樂也蠻不錯的，讓人越玩越過癮。最意外的是打鬥中還有語音，而且是日本原音，實在太正點了，每回聽到那些漂亮

華義遊戲日





黑之斷章

神秘的兇案．迷樣的情節

靈異的音樂風格，獨特的神秘色彩，開放式的

主你的神經！



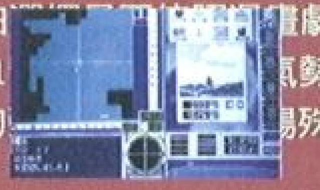
沈默的艦隊

毀性的核武，高科技的潛艇，
在黑暗的深海中狂嘯…

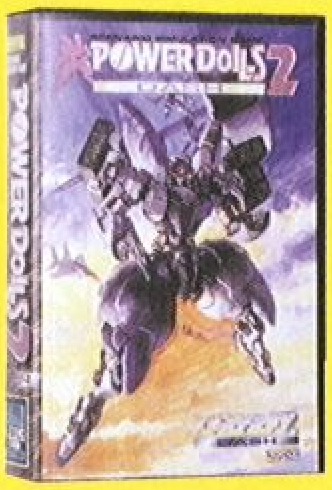
你知道潛艇如何作戰嗎？在沉默的艦隊中，您將率領轟動全事界



大和號核子潛艦、副艦長測長、會隨時向您報告大種狀況。遊戲中可以自由



劇情，搭配上海江田艦長最喜愛的莫札特的41 氣勢磅薄。運用深海無常的地形與美，蘇帝國的 殊死戰。



特勤機甲隊 2-DASH-

緊張震撼！

■戰鬥女神穿越火網，保衛家園三度出擊！
■更多的武器配備和援助機種。
■更複雜的地形，更多樣的任務。
■更高難度的挑戰……準備好接受考驗了沒？





妖擊隊

連續十五周的明察暗訪探索班犧牲不少好隊員，諜報班和鑑識班的資料也相當詳細，補給、開發的工作也從沒間斷，可恨的妖魔，到底作錯了什麼，線索、關鍵、難道真的是．．．．

■結合冒險與角色扮演的新型態遊戲。
■ 3D 迷宮的探險設計，更增加探索的樂趣。
■三十多位的隊員可以安排出勤。
■人員的個性在處理能力皆有不同。
■衆多妖魔及 NPG ，劇情更具張力。
■新式的隊員出勤模式，具有養成遊戲的特色。
■詭異的邪靈氣氛，讓遊戲絕無冷場。

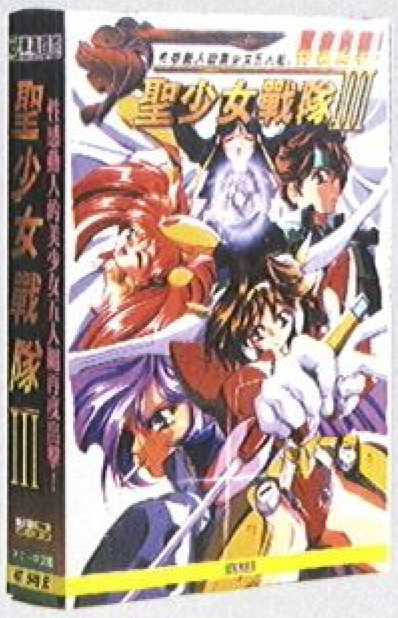




HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATIONAL

北區：北市吉林路 144 巷 11 號　TEL：(02) 581-2672　FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路 65 號　TEL：(04) 338-0287　FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路 604 巷 3 號　TEL：(07) 348-7350　FAX：(07) 348-7351

的繽紛世界



聖少女戰隊III

無可取代的回憶、耳目一新的面貌！

堪稱國內 98 中文版限制級戰略遊戲的始祖

現在堂堂推出第三代了。三代的故事始料未及的演變成一場兄弟鬩牆的好戲，由步蘭德星的大王子歐尼斯所率領的宇宙帝國「巴爾達克」來到地球，到底所為何事 . . . 更扣人心弦的故事、全新的美術風貌、多重的結局 . . . 玩過聖少女戰隊三讓你未來的回憶更充實。

■不同往純戰略遊戲玩法，這次揉合了角色扮演要素，使遊戲更加耐玩多變。
■加入時間的變化；雖然在同一地點，但時間不同，遇到的人物可能就不一樣，故事往後發展就
■可能出乎意料；真正的多線式多重結局，保証讓你耳目一新。
■全新的美術風格，畫質細緻，表現絕對凌駕同類型遊戲之上。
■省略一再的重覆確認指令，戰鬥倍加精彩緊湊。
■戰鬥中設計了精彩的動畫，視覺效果驚人，滿足你長久以來









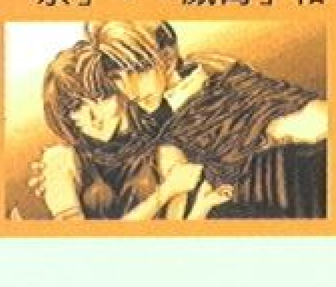
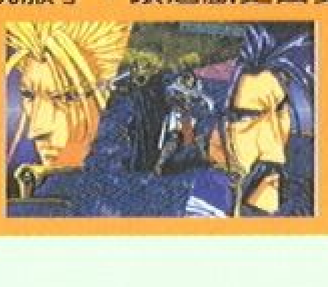


一顆寶珠牽動七個人的命運

劇情曲折的RPG帶你進入不可預知的奇幻世界

充斥著妖魔惡靈的魔魯佐都市
傳說中的賢者之塔就在這裡浮現
塵封於塔裡的神秘珠寶，喚醒了人們爭奪權利的慾望，

■所有招式和魔法的使用皆以動畫顯示，所有動畫全部重新繪製，震憾迫力更勝前作。
■戰鬥畫面的背景全面更新，以半螢幕顯示敵我雙方各自的地理環邊境，份外賞心悅目。
■不同的職業可研究不同系的魔法，大大提高遊戲的耐玩度。
■獨創說服敵人加入的特殊指令作了大幅的修改，共分為「要求」，「威脅」和「說服」，讓遊戲更富變化。


鋼鐵騎士團2



鋼鐵騎士團—第2彈！
凌越前作震憾出擊！

當邪神放出力量時，
聖經正在刻劃新的戰役歷史…







頂極人工智慧：電腦可代行戰鬥指令，玩家亦可經由切換取得控制權。

創新精彩劇情：除阿谷萊伊大陸上展開的12個劇情外，尚有練習劇情。

超大戰場地圖：較一代大上五倍面積的戰爭舞台，廝殺起來更過癮。

衆多登場人物：數十名角色上場競技，讓你目不暇及。

即時戰鬥告知：要進入戰鬥狀態的部隊，會即時通知玩家，讓你可迴避不測的事態！

增加多種地形：強化地形效果，加上敵方的增援軍登場等種種要素，讓遊戲變得更緊張刺激。

魔法攻式逼人：戰鬥時人物放大數倍，可觀賞到炫麗的魔法效果。

完善聖經設計：改良了一代時人物之屬性、生命值等不詳之缺點，藉Bible可以清楚了解所有人物之屬性。



GLODIA

HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATIONAL

北區：北市吉林路144巷11號　TEL：(02) 581-2672　FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL：(04) 338-0287　FAX：(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號　TEL：(07)348-7350　FAX：(07)348-7351

特別推薦：http://www.hwaei.com.tw


獸人生命
保衛戰
即將開打！
獸人們，
該如何面對
這場空前浩劫？
Last Guardian 2
黄泉の封印
Copyright (c) studio-インフェルノ, ANJIN
神聖曆3095年…
獸鄉風雲再起
菲娜國王阿爾迪斯下令屠殺人，
「那些下等的獸人不配生存在這塊土
地上，一律格殺無赦！」
詭異的故事劇情
精彩絢麗的戰鬥畫面
生動有趣的人物對白
電玩與漫畫的大融合
ミリアナ
マスター
あたしちょっと様子見てくる！
East-Guardian 2
獸鄉之守護者
~黃泉的封印~
ANJIN
HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATIONAL
北區：北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 581-2672 FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(02) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(02) 348-7350 FAX：(02) 348-7351
特別推薦：http//www.hwaei.com.tw


SHATTERED STEEL
超鋼戰神
沈悶的大氣雲團，詭譎多變的地表，令人窒息的氣氛緊緊的壓著你，你看到它們了，腎上腺急速的竄升，心臟狂跳著，有點口乾舌燥嗎？歡迎來到此地，烈火風暴的中心點，致命的衝突即將展開....
■50個讓你心跳加速的火爆任務可讓16個以上的玩者連線參加。
■及時的戰鬥與破壞，彈坑與支離破碎的殘骸，讓你彷彿親臨戰場。
■超過16個網路連線戰役，讓你利用數據機組成團隊或是面對面單挑。
■重裝你的配備，包含導引飛彈，離子炮等25種配備任你挑選，記住，在新世紀裡你要的不是建設而是攻擊再攻擊。
IN THE FUTURE, YOU DON'T REBUILD. YOU RELOAD.
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
3D ACTION WARFARE
TEEN
AGES 13
©1996 BioWare Corp. All rights reserved. Shattered Steel and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Licensed and distributed exclusively by Interplay productions.
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行


UNALIS
耗時三年
媲美PS的聲光效果
終於震憾登場
掌握生命的光球，
解救冰封的女神，
釋放大地，在此一舉
松崗年度代表力作
流暢多變的檯面設計，衝擊感十足
特殊的光球攻擊，完美的視覺呈現
創世彈珠台
TSUMERA
★第一個以角色扮演劇情融入的彈珠台遊戲
★氣勢磅礡的配樂，無比衝擊的視覺效果撼動你的心靈
★突破傳統的檯面配置，無限延伸遊戲的舞台，延伸你的視野
The Best Three
1ST 000100000
2ND 000010450
3RD 000001000
精彩絕倫的動畫，媲美PS的效果
氣勢雄偉的畫面，
步步緊逼的危機讓你大呼過癮
LINGO
UNALIS 松崗 CD-ROM
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

血·魔法

Blood & Magic

這是一個你從未見過的即時戰略電腦遊戲，故事發生在「進階版龍與地下城（AD&D）」系列中的「被遺忘的國度（Forgotten Realm）」，在那裡你必須指揮許多的AD&D生物參加慘烈的善惡之戰。

Advanced Dungeons & Dragons®



■28種獨一無二的AD&D生物

你可以召喚武士、飛龍、女妖、天譴、以及更多不同的生物，來建立屬於自己的部隊。



■擁有豐富的王國場景

從一片被白雪覆蓋的戰場，到一個漂流、蠻荒的小島，一共有五個未知的領域等著你去冒險。

■多使用者介面的戰爭環境

你可以藉由數據機或是網路連線來與你的朋友對戰。



■令人神魂顛倒的魔法與神奇的物品

仔細的搜索鄉村、村莊、城堡，你將可以發現許多神奇的物品，以及強而有力的魔法。

這是第一個，也是唯一的一個3D立體與三百六十度動作RPG遊戲，它包含多角色遊戲環境以及有名的AD&D世界，「被遺忘的國度（Forgotten Realm）」。

Forgotten Realms

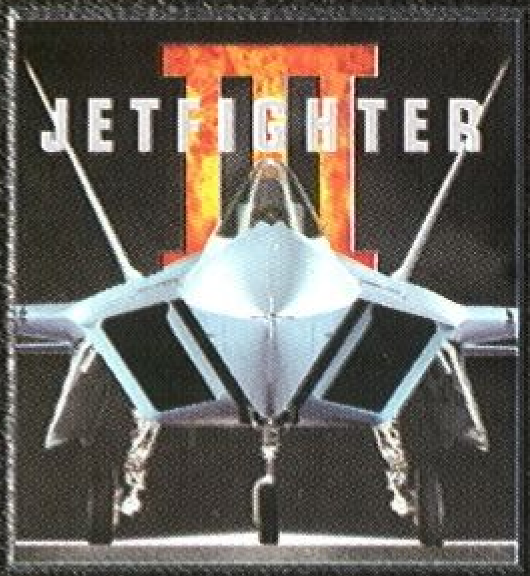
Developed by Tachyon Studios

Interplay™

UNALIS 松崗 CD-ROM

松崗電腦圖書資料股份有限公司

TEL:台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837



MISSION STUDIOS

噴射戰鬥機3

全球的和平，要靠致命的武力來維持

加入聯合國精英特遣部隊的行列，在爆發衝突之時呼嘯著投入戰場。帶領一支全球最頂尖的飛行員進行任務，反擊阿根廷入侵智利的行為，以及打擊古巴與哥倫亞毒梟的邪惡聯盟。

- ◆可駕駛多種戰機，包括二十一世紀的F-22N雷霆二式戰機，或是致命的F/A-18大黃蜂戰機。
- ◆提供無限的視野：虛擬駕駛艙提供360度的3D視野－加上飛彈攝影機、鎖定目標觀點以及可設定之攝影機角度。
- ◆根據美國國防部、FAA、Defense Mapping Agency、USGS以及NOAA的資料製作，絕對真實！
- ◆可使用電影式的界面，以3D動畫界面來探索你的航空母艦。造訪停機甲板、臥艙、圖書館、作戰室等地點。
- ◆在線上資料庫中，收錄六十餘種現代飛機及武器的資料，有五百頁以上的照片、圖表及專家意見。
- ◆在南美洲、古巴、南極洲、及美國，執行九十餘個刺激的任務。
- ◆完整的高科技武器，包括響尾蛇飛彈、AMRAAM、Mk82炸彈、火神砲以及雷射導引小牛飛彈。

“軍事飛行模擬遊戲的經典之作。” Computer Player

“噴射戰鬥機 III 展現出超卓的技巧，將PC上的飛行模擬遊戲推上超乎平常人所能想像的顛峰。” Strategy Plus

“在真實與耐玩度當中，達成巧妙的均衡。” PC Gamer

“叫人嘆為觀止，印象深刻。” Computer Gaming World

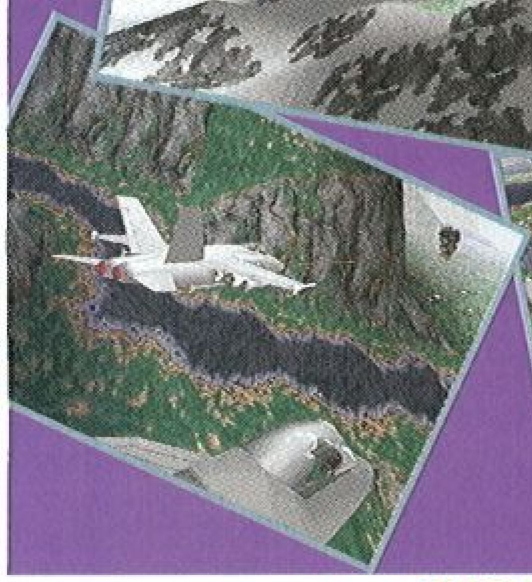
“在低空飛行時，由於噴射戰鬥機 III 採用了神奇的景觀技術，所以提供了相當的刺激與真實度，遠遠超過到目前為止的競爭對手。” Strategy Plus

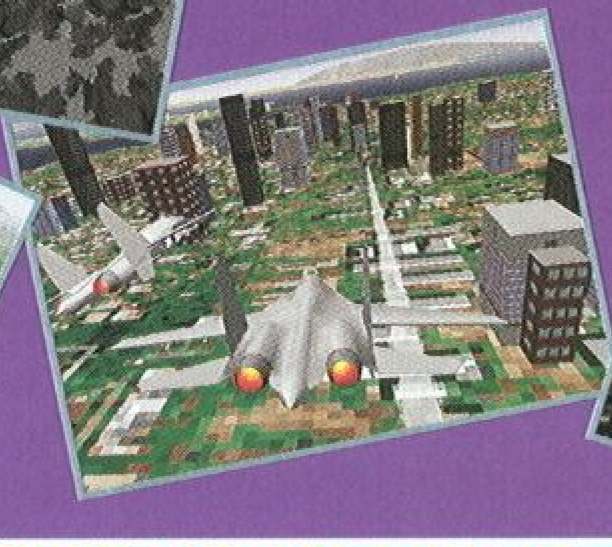


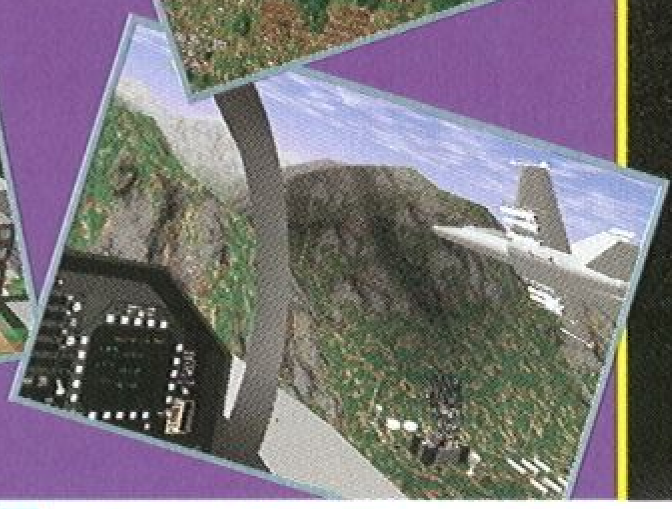
“到目前為止，最棒的飛行模擬遊戲。” PC Review







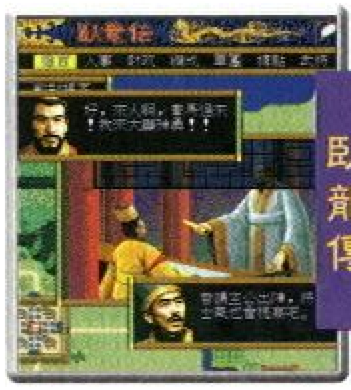




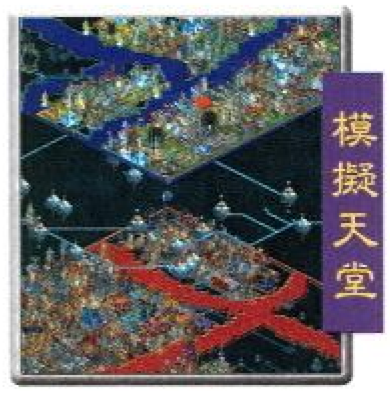
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行

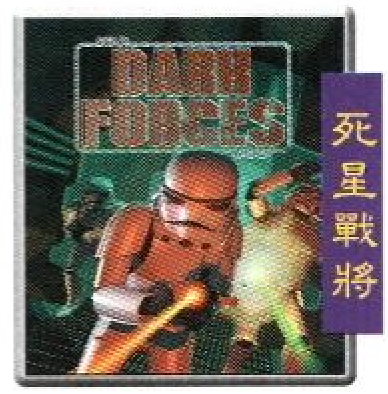
實施方式：只要您曾**購買**下列產品中的任何**四套**，剪下**手冊**後的**截角印花**，貼在下面的**兌換券**上，即可**免費**向松崗北、中、南的門市兌換遊戲軟體一套，數量有限，送完為止，**想玩，手腳要快喔！**







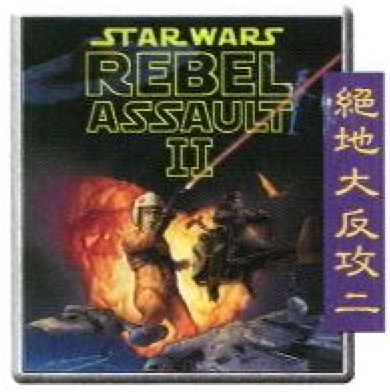
























松崗年終送您大紅包－遊戲軟體免費送

好康的代誌，百年一次，錯過了就太可惜啦!!

印花黏貼處

印花黏貼處

印花黏貼處

印花黏貼處

兌換券

請沿虛線剪下並至下列地址兌換：

台北松崗NOVA門市：館前路2號3樓

台北松崗敦化門市：敦化南路一段339號3樓

台中松崗門市：台中港路一段201號15樓之1

高雄松崗門市：高雄市四維三路263號5樓

想兌換的產品：請於黃色圈內勾選一套









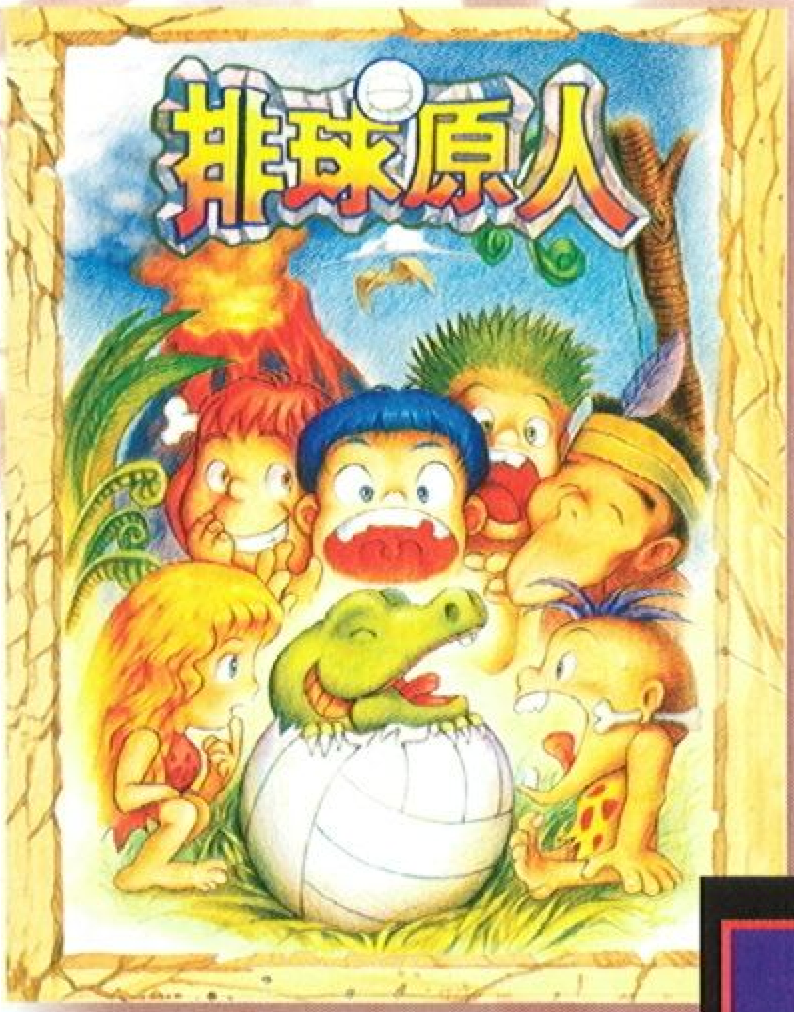


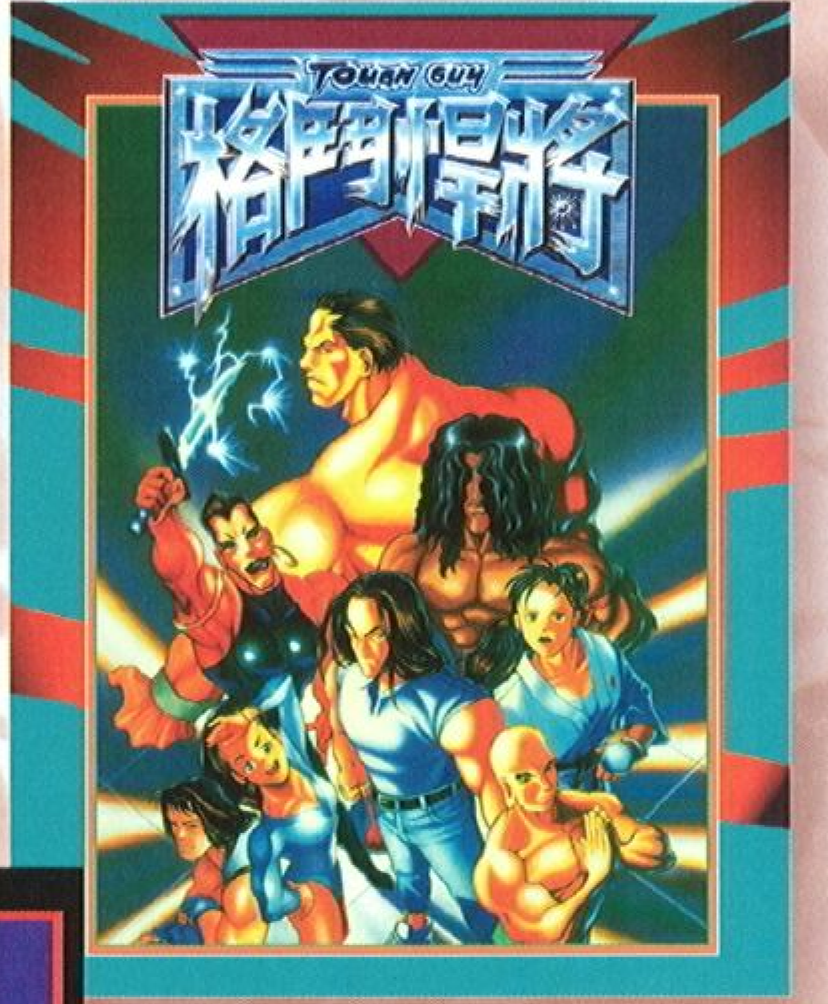

PANDA
好漢相交,全憑義氣,濟弱扶傾,英雄所為
再造歷史新動作
水滸英雄
熱門登場
光耀飛離土窟開
天罡地煞降塵寰
說時豪氣侵肌冷
講處英雄透膽寒
仗義疏財歸水泊
報讎雪恨上梁山
堂前一捲天文字
付與諸公仔細看
水滸傳
梁山英雄
非常
動作
看楊志的寶刀顯威風
面對一再陷害自己的
好友,林沖又該如何
精彩的3D片頭動畫
林沖、魯智深、楊志,
三人勇闖滄洲界
動作遊戲革命鉅作
特色
●320x200,640x480 高低解析度自由調整
●突破限制,可三人同時進行遊戲
●令人驚異的畫面構成,寫實精緻
●完整過場訊息交待,恩怨情仇了然於心
●加入升級效果,讓必殺技更具威力
●橫向捲軸效果多,可左右來回場景中
系統要求
適 用:486 以上機種
DOS 5.0 及以上之版本
記 憶 體:8 MB
硬碟空間:至少 40 MB
配 備:倍數光碟機 ,1.44 MB 磁碟機
顯 示:VEGA Super VGA 系統
操 控:鍵盤 \ 搖桿
音 效:Adlib \ 聲霸卡系列 \ G MIDI
徵
誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室
熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市宜安路77號2樓\TEL:886-2-9485120\FAX:886-2-9484820\BBS:886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886-7-7495755\FAX:886-7-7498215 洽曾小姐\郵政劃撥帳號:17563218

創造遊戲美麗新世界

熊貓軟體

發燒熱賣







第一套ＰＣ排球遊戲

排球原人
類型：排球運動
六支可愛爆笑的隊伍陪您打排球
多種不同的玩法
讓您歡樂無窮

天才寶寶大進擊
類型：益智問答
6000題的完全挑戰
天文、地理、科學、常識.....
各式各樣難題等您來挑戰

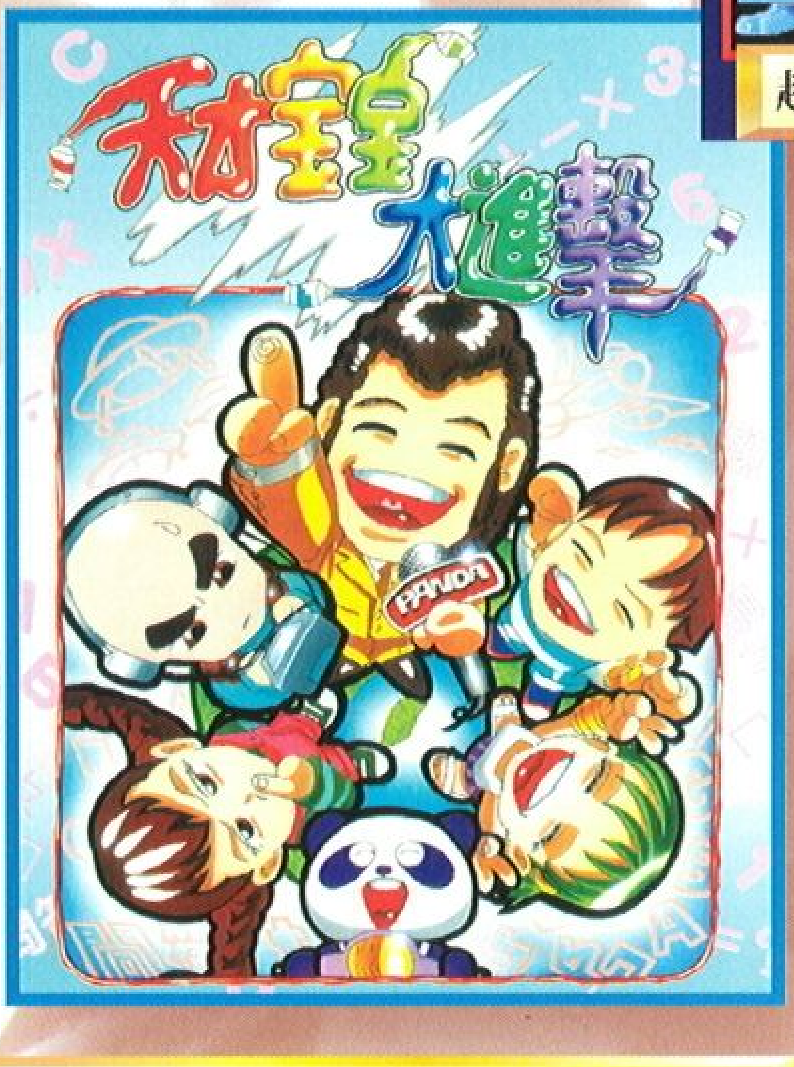
武將爭霸2
類型：動作格鬥
魏蜀吳16位猛將全新登場
超級動作遊戲歷史格鬥經典
帶您進入快打殿堂

超級動作遊戲　歷史格鬥經典

最悍的格鬥極品

格鬥悍將
類型：動作格鬥
最悍的格鬥極品
激爆你的每一寸神經
讓你一嚐在家玩大型電玩的滋味

熊貓大進擊
類型：動作遊戲
打倒敵人救出熊貓
最簡單的規則
最歡樂的遊戲



精彩非凡



最熱門的益智問答遊戲

最簡單的規則，最歡樂的遊戲

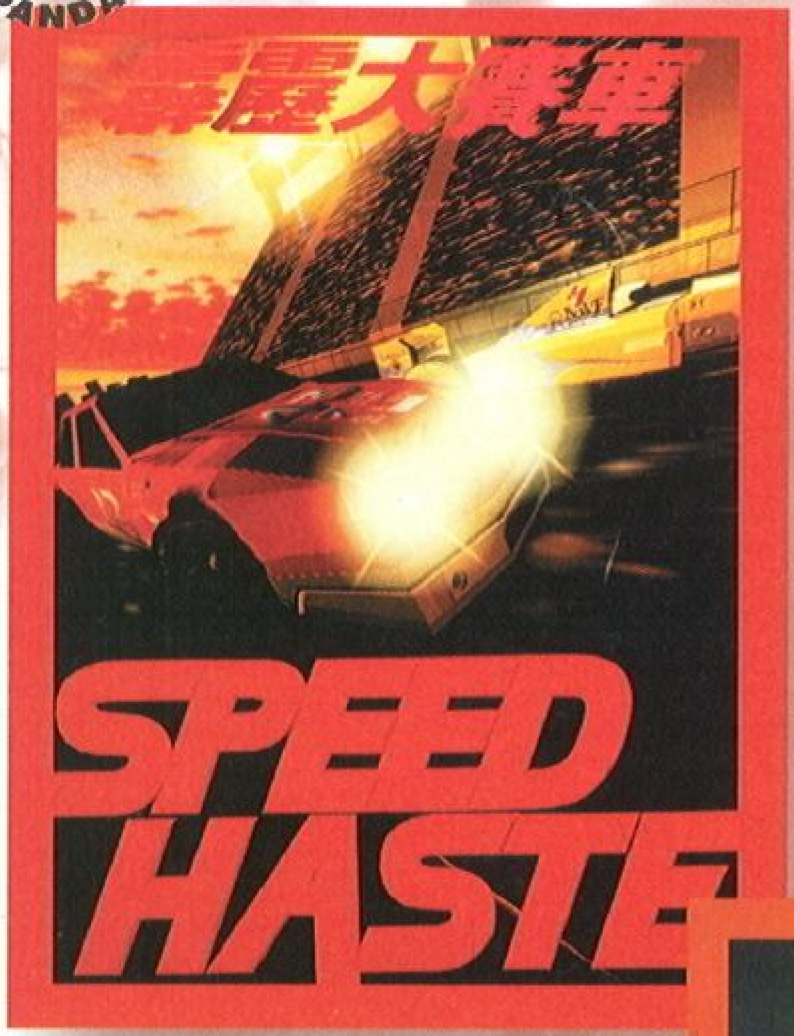
誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市宜安路77號2樓\TEL:886-2-9485120\FAX:886-2-9484820\BBS:886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886-7-7495755\FAX:886-7-7498215　洽曾小姐　\郵政劃撥帳號:17563218

創造遊戲美麗新世界

熊貓軟體

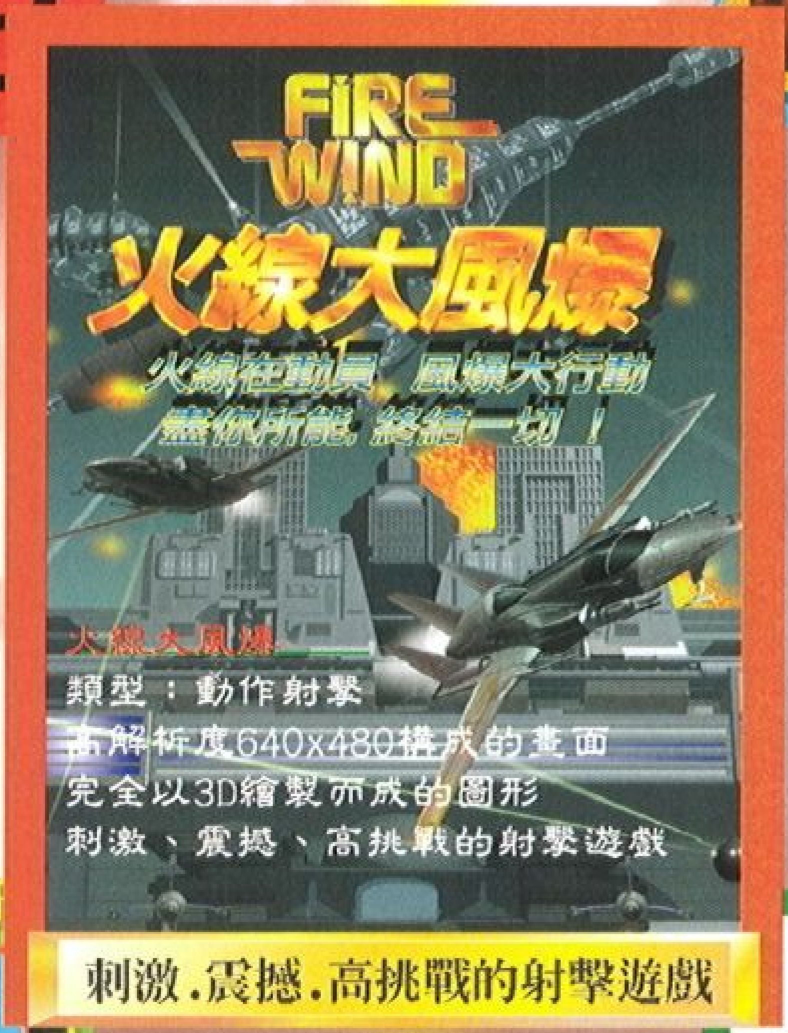
歡樂鉅獻



最具刺激感的賽車遊戲

霹靂大賽車
類　型：賽車運動
F1賽車、房車供您選擇
多種玩法不同路線
操作性最佳，刺激感最優的賽車

非洲探險2
類型：益智棋盤
可連線的大富翁式遊戲
集合大富翁和尋寶模式
雙效合一讓您歡樂加倍



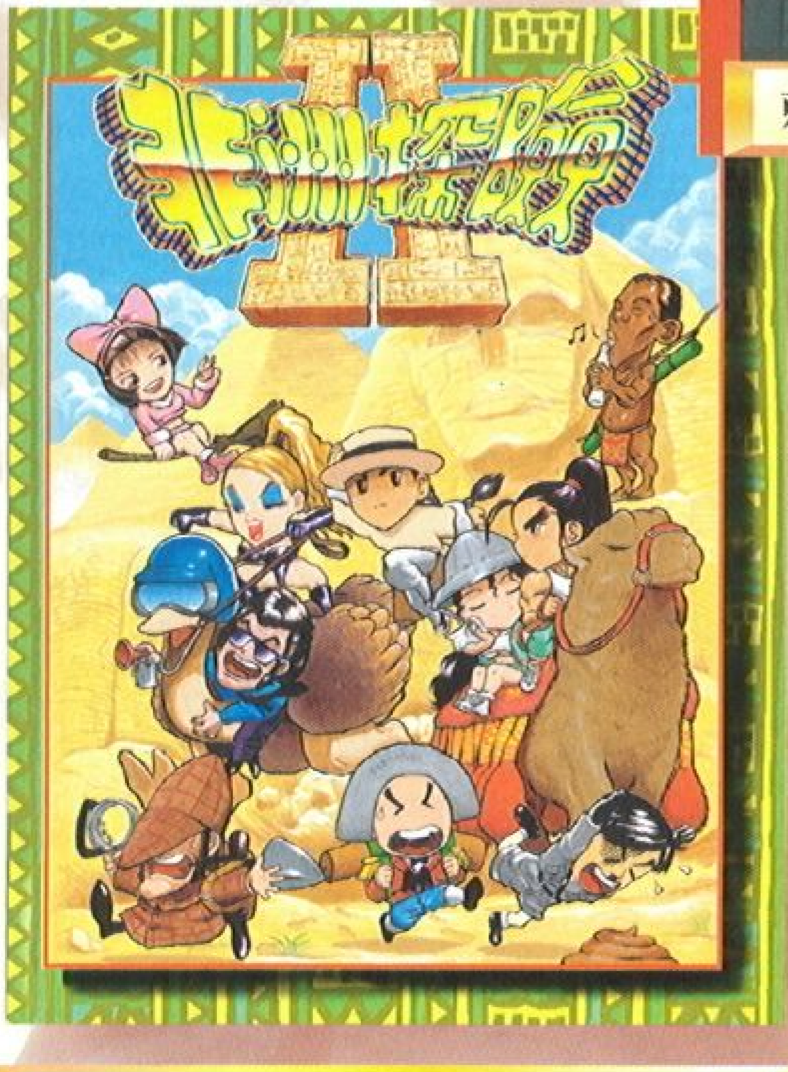
刺激.震撼.高挑戰的射擊遊戲



歷史戰略RPG

西楚霸王　項羽
類型：角色扮演
力拔山兮氣蓋世，孰可取代之
戰略式的中國歷史角色扮演遊戲
項羽一生事蹟完整重現

VR網球96
類型：網球運動
PC上第一套VR網球遊戲
多種對戰模式供玩家選擇
讓您躍上世界網壇稱霸大滿貫



集合大富翁與探險二合一

盡在熊貓



PC史上第一套VR網球遊戲

誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.

台北縣中和市宜安路77號2樓\TEL:886-2-9485120\FAX:886-2-9484820\BBS:886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886-7-7495755\FAX:886-7-7498215　洽曾小姐　\郵政劃撥帳號:17563218



天龍八部
金庸
軟體世界
智冠科技股份有限公司
青衫磊落江湖行，
今生無緣悔多情。
六脈劍氣碧煙橫，
凌波微步影無蹤。
金庸原著改編，最富傳奇色彩、
畫面最豔麗的角色扮演＋冒險遊戲！
他，堂堂大理國王子，視自家絕學一陽指為敝屣。他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。他沒有身負蓋世武功，卻很喜歡打抱不平。他很是多情，卻絕不濫情。他，就是段譽，你就來扮扮他，體驗他的情、他的愛、他的奇遇…





遊戲特點

- 遊戲採 640*480 高解析的 Full Color 模式，細膩優美。
- 45度角斜向 3D 立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、撿東西，再配合一些複合鍵還可變化出多種不同的動作，如翻牆、凌波微步、取高處物品、鞠躬彎腰等。
- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 秉具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，可施展段譽最上乘的脫身之術-凌波微步、還有時靈時不靈的六脈神劍、浩瀚莫測的北冥神功等；此外還有數不清的謎題難關等你來解。
- 首創 3D 立體迷宮，裏面有各式各樣的陷阱、浮板、踏台和謎題，考驗你的反應和智慧。





新片動向

提供……

二月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	● Brandish2 魔界重現 CD 版	天堂鳥	角色扮演	700
3 日	●毀滅公爵 核子風暴 CD 版〔WIN95〕	美商新美	動作	860
6 日	●血烙的蝕板 原文 CD 版〔DOS/WIN95〕	世紀縱橫	冒險射擊	999
9 日	● TEO 另一個地球 CD 版〔WIN95〕	華義國際	養成	2980
15 日	●俠客英雄傳 III CD/磁片版	精訊	角色扮演	850
上旬	●緊縛之館	偉泓	角色扮演	未定
上旬	●金瓶梅之偷情寶鑑 CD 版	軟體世界	模擬養成	720
上旬	●賭神 至尊之戰 CD 版	軟體世界	益智	660
上旬	●巫術外傳 英文版	英特衛	冒險	未定
上旬	● Young Guns 大富翁 CD 版	松崗	益智	750
上旬	● Jet Fighter III CD 版	松崗	飛行模擬	840
上旬	●法老王 CD 版	松崗	冒險	840
上旬	●戰魂 CD 版〔DOS/WIN95〕	新意	3D 動作模擬	800
上旬	●小惠的性知識大百科 CD 版	鷹揚	文字冒險	760
上旬	●狄狄出發了 CD 版〔WIN/WIN95〕	泰騰	幼教	980
上旬	●大富翁樂園 CD 版	泰騰	益智	690
中旬	●火線危機 CD 版	泰騰	3D 動作	680
中旬	● 3×3 吸精公主 CD 版	松崗	冒險	840
中旬	●遺跡之道 CD 版〔WIN95〕	松崗	角色扮演	720
中旬	●企鵝闖天關 原文 CD 版〔DOS/WIN〕	第三波	冒險	980
中旬	●魔法氣泡 CD 版〔WIN95/WIN3.1〕	微波	益智	400
下旬	●吞食天地 III CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●虎將神兵 CD 版	旭光	戰略	未定
未定	●聖域爭輝 CD/磁片版	大宇	策略	未定

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
未定	●終極動員令 原文 CD 版〔WIN95〕	第三波	即時戰略	1080
未定	●勁爆美式足球 97 原文 CD 版〔WIN95〕	第三波	運動	1350
未定	●獵殺潛航 中文 CD 版	第三波	模擬	900
未定	●蘇愷 27 CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	模擬	840
未定	●卡通總動員 原文 CD 版〔DOS/WIN〕	第三波	冒險	890
未定	●鋼鐵勁旅 II CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	戰略	840
未定	●超速任務 CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	戰鬥飛行	780
未定	●小鎮驚魂 CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	冒險	980
未定	●星戰 3000 AD	英特衛	戰略	990
未定	●凶兆 中文版	英特衛	冒險	未定

三月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●殛龍 CD 版〔WIN95〕	美商新美	動作	980
6 日	●聖戰物語〔DOS/WIN〕	世紀縱橫	即時策略	660
29 日	●富甲天下 II	光譜	益智	未定
29 日	●聖光島	世紀縱橫	角色扮演	未定
29 日	●瘋狂麻將 CD/磁片版	精訊	益智	未定
上旬	●魔石神劍錄 CD 版〔WIN95〕	新意	3D 角色扮演	800
中旬	● Doki Doki 妖魔獵人 CD 版	天堂鳥	冒險	500
中旬	●絕音魔琴 CD 版	泰騰	角色扮演	880
中旬	●明日之星 II CD 版	鷹揚	養成	未定
中旬	●中國武將列傳 CD 版	旭光	戰略角色扮演	未定
下旬	●創世封魔傳 CD 版	天堂鳥	策略	600
下旬	●聖戰英豪 CD 版〔WIN95〕	微波	策略角色扮演	未定
下旬	●復仇魔神 CD 版	宇峻	戰略角色扮演	780
未定	●天下御免 CD 版〔WIN3.1〕	第三波	策略	未定
未定	● HR2 CD 版	第三波	策略	680

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
未定	●七絶新韻 CD 版〔WIN〕	第三波	幼教	未定
未定	●莊子說 CD 版〔WIN〕	第三波	幼教	未定
未定	●獸鄉之守護者 II CD 版	華義國際	策略角色扮演	未定
未定	● Callhan's Crosstime Saloon	英特衛	冒險	未定
	●群魔亂舞 英文版			
未定	●封神演義 CD 版	英特衛	格鬥	未定
未定	●水滸傳 梁山英雄	軟體世界	戰略	未定
未定	CD 版	軟體世界	角色扮演	未定

四月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	● VR 青少棒揚威記	光譜	策略	未定
3 日	●粉紅頑皮豹〔WIN95〕	世紀縱橫	冒險	未定
30 日	●精靈の眼淚	光譜	戰略	未定
上旬	●伊蘇國 III — 風の傳說 CD 版	天堂鳥	冒險角色扮演	未定
下旬	●炸彈超人 CD 版	天堂鳥	益智	520
下旬	●傀儡英雄 CD 版	微波	角色扮演	未定
下旬	●大唐傳奇 CD 版	旭光	角色扮演	未定
未定	●戀愛物語 CD 版〔WIN3.1/WIN95〕	華義國際	養成	未定
未定	●格鬥學園 CD 版	新意	養成	未定
未定	●龍機傳承 CD 版	新意	角色扮演	未定
未定	●異世界 CD 版〔DOS/WIN95〕	光晝科技	動作	未定
未定	●神鵰俠侶 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●烏龍院 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定

五月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
中旬	●鏡花緣 CD 版	泰騰	角色扮演	880
中旬	●山海經之神州戰役 CD 版	泰騰	策略角色扮演	未定
未定	●霹靂幽靈劍	軟體世界	布袋戲類	未定

軟體世界雜誌 2·15～3·14

日期	星期	事項
2・15	星期六	★俠客英雄傳 III
16	星期日	
17	星期一	●雨水
18	星期二	
19	星期三	
20	星期四	
21	星期五	●元宵節
22	星期六	
23	星期日	
24	星期一	
25	星期二	
26	星期三	
27	星期四	
28	星期五	
3・1	星期六	★殛龍
2	星期日	
3	星期一	
4	星期二	
5	星期三	●驚蟄
6	星期四	★聖戰物語
7	星期五	
8	星期六	
9	星期日	
10	星期一	
11	星期二	
12	星期三	●植樹節
13	星期四	
14	星期五	
15	星期六	

超時空英雄傳說 2 復仇魔神



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RSLG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
宇峻資訊	宇峻資訊	三月	音效：S 操作：K/M

經過製作小組的努力，超時空英雄傳說Ⅱ〈復仇魔神〉的製作已經接近尾聲，在此要向玩者們報告遊戲的最新進度與衆多的相關資料，趕快的看下去吧！眼尖的玩者們也許注意到了這款遊戲的定位由「外傳」改變爲「二代」的轉變。是的，宇峻科技在研製外傳的過程中發覺所投注的心力不亞於一個正式二代遊戲的製作，於是修改原訂的計劃，推出續作－超時空英雄傳說Ⅱ〈復仇魔神〉，在規模與改變上都超過原先許多，同時也保留了部份一代中的人與物，下面就是衆多改變的點點滴滴…

高解析度的改變

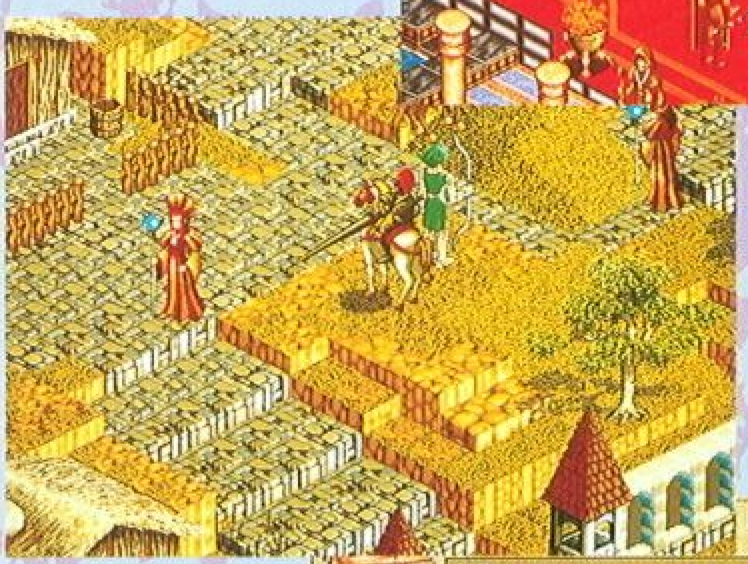
首先最值得期許的是遊戲畫面的解析度提高了！從此你不會再看到帶有顆粒的人物出現。這次的人物也不再是頭大身小的 SD 造型了，從村民、士兵到所有的男女主角都是以最眞實的人身比例繪製而成，他或她們將在你所看到戰場地圖上來戰鬥，揮劍、施法與特殊攻擊都會在畫面上直接表現出來，在 640 × 480 × 256 色的SVGA畫面下將有精彩的表現。男女兵種的造型也分開來了，你可以在畫面上看到拿著十字連弩的女性弓箭手和手持巨弓的男性弓劍手同時在場上競技，而且特長不同，這個部份留到戰鬥系統說明時再聊。

在前作中你曾經找到過多少個寶物呢？這次拜高解析度之賜，遊戲中的地型做的更加寫實了，各種地型的銜接處都已經幾乎看不到接合線了。高聳的城塔、有坡度的斜坡、河流中的水草地與攔路檢查的關卡都會在遊戲中出現，因而在地圖上的花朵、藥草、旗幟與寶箱等物件都顯得恰如其份，也是玩者們尋求寶物的好地點。不過呢，遊戲企劃並不是個好心的人，這次的花朵與藥草可能是有毒的，寶箱裡有時也會有些古怪，這個部份就讓玩者自行去體會吧。



詳細的隊伍檢索表





各具風格的遊戲場景



各人資料明細



交錯的多線劇情

為了顧及玩者的遊戲取向，「遊戲難度」的選擇出現在一開始的初始設定裡。在這裡，初入電腦殿堂的菜鳥新手到桀傲不遜的骨灰級玩家都能找到合理的狀況來面對。前一代的人工智慧已經算是蠻聰慧的，懂得休息、補血、集中攻擊與先打死較弱的玩者；如今更上一層樓，電腦懂得用傳送的方式來運兵、炸掉您手中的兵器和身上的防具，甚至阻止玩者的補血！這種不以加強能力的作弊方式將會是遊戲的一大特點，但是也可能嚇到部份的玩者。

在這裡可以先透露一下，二代中你所遭遇的敵人與朋友並不是固定的。在包含隱藏關的八十個關卡裡，有十餘個機會改變你目前進行的方向，轉入另一條不同的劇情發展。這次遊戲中的四位女主角將是故事的重心，主角的一舉一動及重要的決定將影響深遠的未來，改變最後的結局。男女主角們可能在征戰過程中相識相守，進而譜出愛的戀曲，甚至修練出最強的「情侶合技」，蠻有意思的。前一代的英雄人物大部份仍然會再度出現（變漂亮了耶！），給予玩者們重要的支援與戰力，只是分散在不同的路線上，不太容易全部找到，算是找寶箱外的另一種樂趣。



寒冰風暴法術



猜猜看地圖上有多少人？

新型態的戰鬥系統



法術效果測試



閃電術攻擊

而不同於前作的是：這次決定人物攻擊、移動或施法的參數取決於行動點數，只要在行動點數還足夠的情況下，人物是可以再次行動的！例如一名戰士擁有 60 點的行動點數，而攻擊一次須要消耗 30 點的行動點數，如果有一個倒霉的敵人站在他身旁時，這個不幸的人物將會遭到兩次的攻擊！當兩軍還相隔很遠的時候，這個戰士可以把所有的行動點數挪到移動上的消耗，讓他快速的抵達前線。從這裡可以看出二代的戰場上會有很大的戰略空間讓玩者發揮，至於是採取閃擊式的騎兵衝鋒或是注重協調的佈陣式進擊，就看每一個玩者的喜好與戰場上的變化了。

碰到看不見的敵人要怎麼辦？是不是很傷腦筋？這種麻煩的敵人將在二代中登堂入室，成為您新的夢魘。對付這種隱形的敵人你如果不是貼著站在其身旁的話，在螢幕上是沒辦法看到的，自然也沒辦法對其刀劍相向；不過這次遊戲中也提供偵查敵人的天眼術，或是讓你的隊友也變成隱形狀態的隱身術，敵我在戰鬥資源上的利用是平衡的，不會有不公平的作弊現象發生。除此之外，還有再生、連擊、閃躲、必殺一擊、幸運等特殊能力，或是以傳送的方式移動你的人物，這些特殊能力大都是可以在每一系的最終職業習得的，所以某些練功狂的終極願望將可在二代中實現：一個完美的人物的誕生。

新的魔法、劍術與效果

在二代裡新增了兩個法術系別：仙術與蠱術；遊戲設定仙術善於解除狀態異常與幻術攻擊，對付多而弱的對手時威力十足，而蠱術在設定上則恰恰相反，善於特殊攻擊與反制魔法，是修理魔王型敵人的好幫手。這兩個術系都只有女性職業才能學習，好好的利用吧！

一代中就有的地火風水神聖黑暗魔法現在可以自行決定學習的先後順序了，你再也不必苦苦地一路修行上來了！而且曾經學會過的魔法系統會一直保留下去，直到下一個會魔法的職業時就可以施展不同種類的強力魔法，成為一位究極的魔法大師。劍術方面雖然沒有新增的系別，在單人與雙人劍術上都新增了數招，以及新的散射式攻擊形態。



一年 365 天、天天換職業

此次的轉職系統分為男女不同的大類，而主角們有自己獨特的轉職路線，在轉職的分歧點上，最多會有八種路線可供選擇！因此平均地修練將有助於遊戲的完成。主角的職業數目高達 99 種，進行一次遊戲幾乎不可能修練過全部的職業，因此依據劇情的發展而改變職業是很明智的做法。

轉職？是的，這次你可以無限制的在各種職業間遊走而不受限制。比方說某一個法師你嫌她生命太少容易被打死，你可以嘗試在修完幾個法師系後，轉成戰士型人物，替她好好地補充一下生命點數，日後再回頭修習魔法職業；如此一來，你將擁有一位血很多的大魔法師，或是一位強而有力的魔法戰士，戰鬥時自然佔盡便宜。不過專心一意修行某一系的人物也有另一種好處，除了特長能力強大無比之外，還有可能獲得一種特殊能力，並且可以保留到日後新的職業裡，即使這個人物的新職業和原職業已經完全不相干時也是一樣！



衆多的出場人物



草地著火了

雙人對戰模式

新增的對戰模式與往常不大相同，玩家可以和同伴分別扮演迦納軍和赤子國兩邊進行一場會戰，來玩一次純粹的戰略遊戲，實力有差距的話還可以減少一些購買點數來平衡彼此勝負的機率喔！而且二代在買賣武器防具時可以看到屬性值的變化，以及某物品適合使用的兵種，並且在你同意的情況下直接裝備上去，免去翻閱說明書與自行裝配物品的麻煩。販賣或買進物品時也可以一次交易足夠的數量，不必再一筆一筆的買賣方便極了。現在每一個關卡中都會設有村莊供隊伍整補－旅店、教會與物品店樣樣不缺，還有熱心的冒險者會進行部份的遊戲提示與行動建議，適切地融入了部份角色扮演遊戲的趣味。

〈復仇魔神〉在音樂與動畫上並沒有掉以輕心，在片中的重要決定點上嘗試以 3D 技術來表達劇情，試圖以突然間的轉換表達方式來震憾人心，提供給有興趣的玩者參考。另一重要的感官利器－音樂這次也全部翻新，原先約 30 秒的 CD 音源長度暴增到每曲約 3 分鐘，而樂曲數目也更勝從前，以配合多變的遊戲劇情。在法術全部翻新、音樂音效重新製作過、多線式劇情的發展故事與SVGA畫面和 3D 動畫配合下，這款保有和前作相同操作介面的二代，實際上已經突破舊有的限制，展現出一個成熟產品的氣度，值得您花點時間留意喔！



精緻的場景



城池攻防戰



炫光術發飆囉！





早安，夢幻小鎮！
洋溢童年溫馨色彩的RPG世界

新風格RPG

阿貓阿狗 TUN TOWN

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟	DOS	機種：486以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
大宇DOMO	大宇	未定	



《阿貓阿狗》是大宇DOMO小組九七年的年度力作，是一部全新形態的生活化ＲＰＧ。它描述一個與世無爭的淳樸小鎮所發生之『驚天動地』大事──貓群作亂。主角樂樂是一位能和動物溝通的少年，他在回到闊別已久的故鄉『木桶鎮』後，發現故鄉正遭受嚴重的『貓害』，貓群群起作亂，攻擊鎮民、危害商家，許多過去繁華的地方，現在甚至被迫遷離，所有人都對此束手無策。樂樂知道後十分生氣，他決心利用他天生能和動物溝通的能力，號召當時被貓打得七零八落的狗，大家一起合力對抗貓。由於狗相當的不團結，各自為政，因此樂樂為了團結牠們，真是傷透了腦筋。樂樂最後是否能順利集結狗兒，大家協力擊敗貓，甚至解開貓群作亂背後之真正祕密呢？這答案就等待玩家自己來親自回答了。



《阿貓阿狗》事實上是一部非常典型的『RPG』，不過它融入了許多生活上的要素。基本上，遊戲仍然延續RPG的玩法，主角必須去找伙伴、尋武器、戰鬥、解謎…等等，但現在伙伴改為狗兒、貓咪，戰鬥改為貓狗大戰，而武器上，則有像以鐵絲改良的「強化傘」、將消毒水和汽球結合的「消毒水炸彈」…等既生活化，又創新的稀奇古怪玩意兒，絕對讓你耳目一新。



《阿貓阿狗》另一大特色是它的美術。它的所有場景，都由美術人員3D精密算圖完成，高畫質的畫面，相當地細膩優美，令人印象深刻。街道採用立體雙層背景捲動，動感強烈，每一景每一幕，都可以讓您反覆玩味再三、細細品味。除精緻的場景外，《阿貓阿狗》還有真實的時間系統，每一鎮民都有自己生活作息，配合上一天二十四小時的時間系統，你可見每個鎮民隨著一天的明暗，如真實生活般地起床、上班、閒聊、散步、打發時間…等等，人人不同，十分特別。操作方面，遊戲同時支援滑鼠和鍵盤，想和誰對話，只要用滑鼠在對方身上輕輕一點就行，非常方便。對話時，角色還會一邊說話，一邊有一些自己的小動作，如開心、沮喪、憤怒…等，極為可愛。





小鎮的和平，我們來守護！

《阿貓阿狗》的戰鬥採『即時戰鬥』方式，我方最多允許同時五名伙伴出戰（敵方則最多十隻），下達戰鬥指令時不受回合的限制，隨時可針對當時的需要而適時反應。戰鬥上希望表達出一種『動物打群架』的感覺，整個戰鬥動感十足，相當刺激。如果各位玩家熟悉了它的操作方式，就可以同時命令我方數名同伴一起同時圍攻一個敵人，給予對方最大的傷害，這是製作小組希望在傳統的即時戰鬥中追求突破之第一步。

走，去找約翰叔叔！



樂樂吝嗇的叔叔約翰生前所建造的路，原本希望鎮長能以自己的名字為這條路命名，結果鎮長聰明地將路分成兩半，分別命名做『不是約翰的路』和『約翰的路』，讓約翰氣得說不出話，死後還化成幽靈，讓鬼屋一帶變得一片荒涼陰森，平日完全無人敢近。稱它叫做『約翰的路』。

咦，這就是約翰叔叔的家？



樂樂叔叔約翰生前的住所，死後化為鎮民口中的「鬼屋」。生前很疼樂樂的約翰，雖然現在變成了鬼，還是很疼他，因此當他知道樂樂要組織狗兒對抗貓時，立刻很大方將鬼屋全借樂樂，當做他的祕密基地。

陰氣逼人的中庭。曾有人在此看過化為厲鬼的約翰叔叔出沒，從此就再沒人敢接近這兒。樂樂即是在這兒認識了幾次要帶約翰鬼魂回天國都失敗的天使真夢。中庭中央的水池中，隱藏著鬼屋的一大祕密。



本是間空房間，約翰叔叔後來借給樂樂當開發工具用的地方，由樂樂兒時的好友小天才阿吉負責這裡的所有工作。

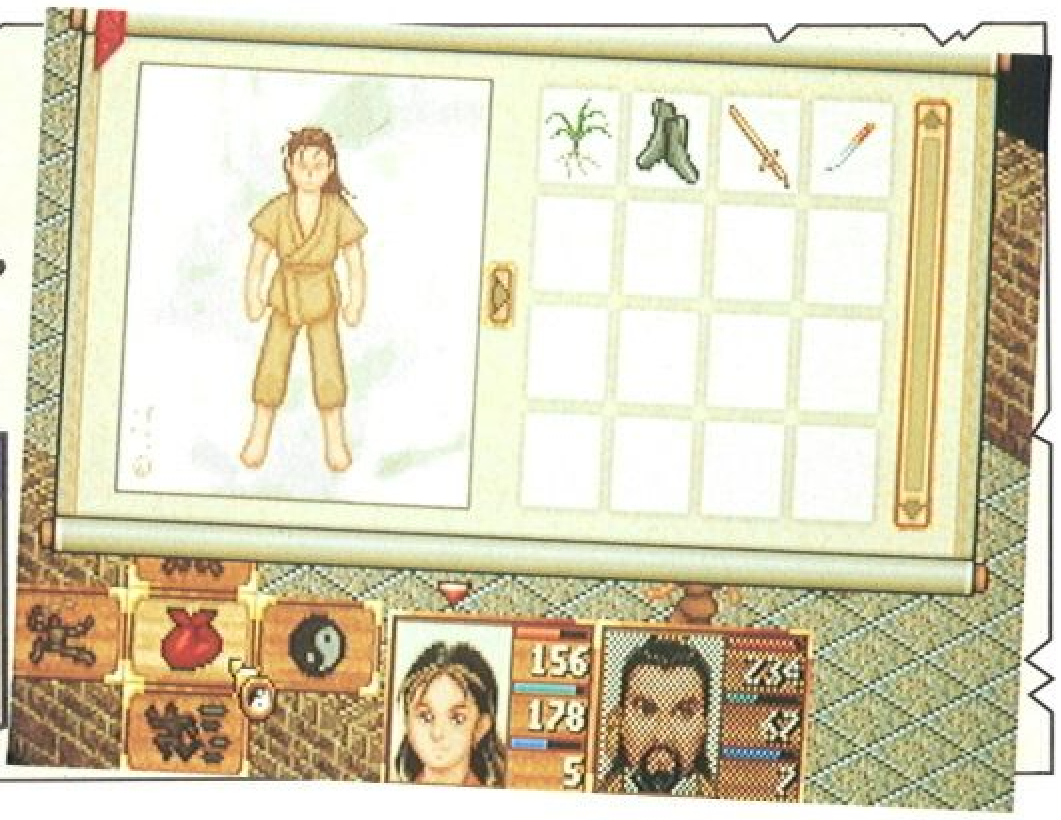


看，這就是樂樂的祕密基地！

阿貓阿狗 TUN TOWN

神鵰俠侶

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486 DX33 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
BugzPRO STUDIO	軟體世界	未定	音效：S/G 操作：M



談情説愛論神鵰 角色扮演看俠侶

有誰不知道楊過小龍女的愛情？請舉手！他們彌堅的愛情在這個社會已瀕臨絕種，在這個奉行〝曾經擁有〞速食時代，要問世間情爲何物，恐怕大家都是茫然而不知所措了！所以今日讓我們來考考古，回眸古代人天長地久的感情和聊聊江湖上的是是非非。

『神鵰俠侶』在所有金學研究中，公認是談情之種類最多且又最深摯的一部，其中不但有一段段或美麗或殘酷的戀情，還講述了一個從小失怙的少年如何在逆境中成長蛻變的故事，或許玩者曾經在原著小說或任何連續劇中爲主角大起大落的遭遇扼腕浩嘆，或許這樣的歹運和戀情現在正好在你的身上發生，不論如何，我們很鄭重的爲您介紹這款既浪漫又武俠的角色扮演遊戲，你將扮演主角楊過，從老是被欺負的落翅少年，慢慢在掙扎中成爲著名的神鵰大俠。

⇓ 物品都有詳細的說明



⇑ 人物屬性表

武林絶學遊戲中 精彩萬分莫蹉跎

認眞來說神鵰是射鵰三部曲的第二部，當年大漠中的英雄美女如長春子、郭靖、黃蓉等人都已屆中老年，新的一代由楊過、郭芙、武家兄弟及全眞教第二、三代等人接手，大部份的人物都有師承或家傳，只有楊過，是孤苦一人。故事從癡情成恨的道姑李莫愁在破窯追殺昔日情人之全家開始，在此楊過遇父母之故舊郭靖與黃蓉，然後到了桃花島及全眞教，又因緣際會遇見了深居古墓的姑姑小龍女…在四册小說濃縮的劇情中，楊過和她在分分合合中打轉，也在這行走江湖的歲月很巧合的學會了許多武功。

我們知道在角色扮演遊戲中，劇情和戰鬥佔了很重要的部份，這個遊戲沒有漏掉一點神鵰中的精華部份，更將主角和重要人物的武功細心揣摩，從古墓派的天羅地網勢、玉女心經、全眞派的劍法、九陽眞經到楊過自己潛心自創的黯然銷魂掌，玩者可以隨著劇情和謎題的開解，讓老是被欺負的楊過，習得這些足令江湖人喪膽的武功。







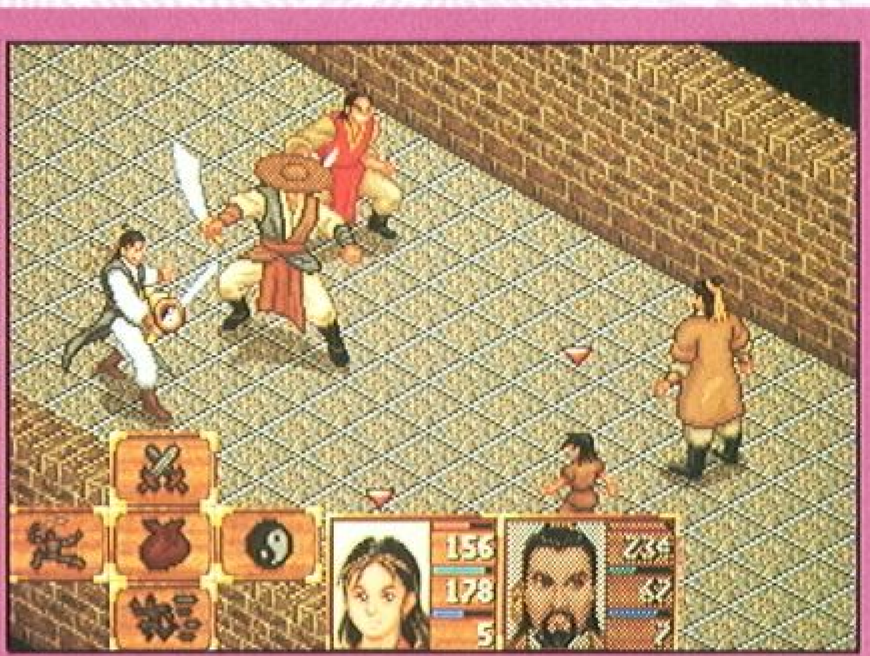
向路人可探出不少線索

操作界面很容易 物品狀態也清晰



劇中人物的大頭照

遊戲的畫面採 45 度斜角，像創世紀第七、八代那樣可以用滑鼠指引人物行進方向，在將滑鼠游標移到人物、有用的物品、可打開的門或路標上時，會出現對話泡泡、手形或問號等不同形狀的游標，在確定使用某物品或武器、護具時，會即時出現此物對人物屬性增減的影響，這種物件導向功能，比一般角色扮演遊戲的介面更為親切，對玩家來說不但人性化還容易上手，例如您只要在主角人物身上按兩下滑鼠左鍵，即出現人物目前狀況、物品欄和系統，在選擇欲裝備的衣服或想服下的物品後，會立刻自動在人物圖貼上所選擇的裝束，您可以隨時查看，隨時換裝。



《採斜向立體的唷！

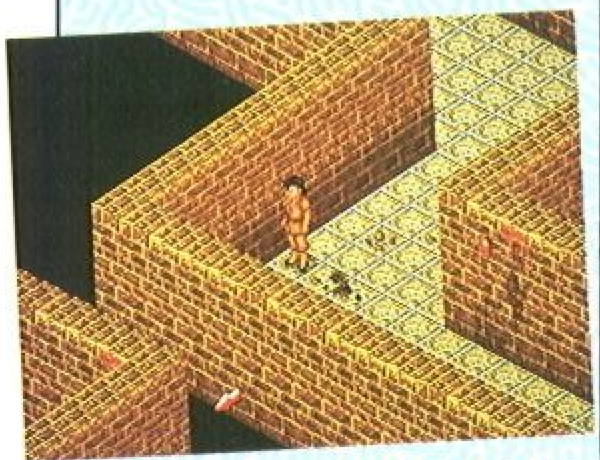
劇情進行時，會有郭靖、郭襄、小龍女等人在楊過的隊伍中來去，此時玩者可以同時操縱他們、使用他們的物品或指揮他們進行戰鬥。遊戲雖是照書進行，但是卻設計很多謎題和迷宮，讓玩者必須透過尋物、尋人、尋正確地點來完成楊過生命中的重大事件，遊戲還有日夜之變化，因為有些人有些事是必須半夜偷偷摸摸去找的，所以遊戲中每個人物的對話都可能藏有玄機，如果想獲得線索，可別懶惰賴掉和人物對話的機會，有重要消息的人可能不只對話一次呢！

可憐過兒被人欺 善心俠士來襄助



有箭頭可指引方向

遊戲中的戰鬥以目前所見到的試玩版本來看，遊戲前面的段落大多應屬劇情式的戰鬥，一開始楊過的三腳貓功夫實在羞於見人，只有挨打的份，想必之後應該會有可以幫助昇級的戰鬥場面出現。玩者可以看看本文章所附的圖片，戰鬥是斜向立體式的，有一般及特殊招式攻擊，在人物屬性方面的氣功、攻擊、防禦、速度、修行等都是和戰鬥比較有關係的。



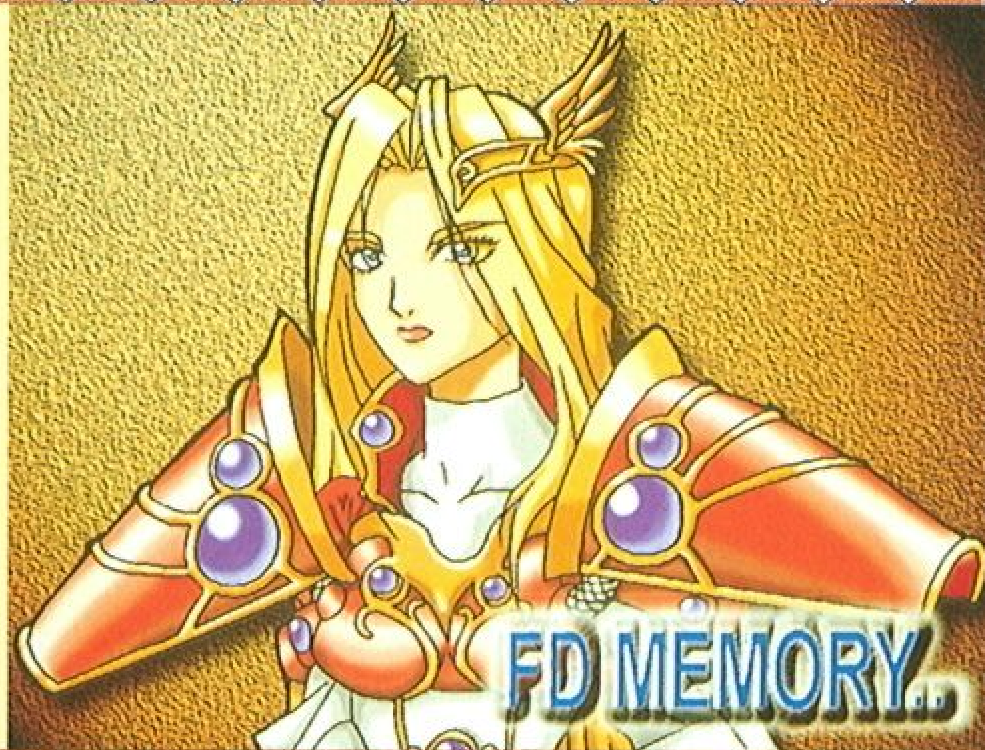
迷宮有些什麼呢？

這個遊戲是很典型的角色扮演作品，玩者將以戰鬥之勝負，為所扮演的主角提升所有必要的屬性。在遊戲中可見到可愛的人頭圖或行走時的全身小圖，VGA 顯示的背景和建築物很古樸，令人會心一笑的小動畫讓人物的動作和實際劇情更契合。據說吧！在過年後就會上市了，趕著 TVBS 重播劉德華和陳玉蓮所演的金庸經典港劇『神鵰俠侶』之際，讓我們也在電腦上親自體會他們倆生死相許的愛情吧！

炎龍騎士團外傳

●風之紋章●

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SRPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/M 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
漢堂	漢堂	七月中旬	



還記著在炎龍騎士團2中大為活躍的男主角索爾嗎？在索爾等人解決馬拉大陸的動亂，並回到羅特帝亞後，本以為大陸就此恢復了和平；但是沒想到另一股邪惡的勢力已經在蘊釀著，並將魔掌伸向了羅特帝亞。在此同時，馬拉大陸的某個小村莊裡，發生一件離奇的失蹤事件－一名村婦因為視作妖魔附身，正待被村人施以火刑；哪知，天空突然出現了異象，雷電四射，天空中出現一個散發著邪惡氣氛的黑洞。在眾人錯愕之餘，那黑洞迅速將村婦的身影吞沒，然後消失無蹤，只剩下一群驚慌失措的村民…。這兩件事情，看似不相干，但實際上有什麼關係呢？在當時，沒有人能知道。時光荏苒，十八年轉眼間便過去了…。

雙雄之會

『炎龍騎士團外傳－風之紋章』的故事，便是設定在索爾結束了天空之城事件的十八年後。主角蘭迪斯是當年失蹤村婦的孩子，已經長大成人，仍守著父親遺留的木屋，過著安定的日子；不料，在一次意外裡，主角救了中毒的索爾，結識了傳說中的英雄，如今羅特帝亞的國王。兩個存在於不同世代間的英雄，在命運中交會的一刹那間，迸出了明亮的火光；透過了索爾巨大的身影，蘭迪斯認識了這個世界的遼闊。於是，主角決定開始自己的冒險旅程。

但是這段旅程既不安全，也不平順。主角的身世之謎、葛斯洛喀教派的陰謀、邪神復甦的胎動、羅特帝亞的淪陷，為這段旅途憑添了許多不安的因素；緊張的戰鬥，更會讓人的情緒，隨之起伏跌宕。



系統與介面之介紹

『炎龍騎士團外傳－風之紋章』的遊戲介面，承襲了炎龍系列一貫的風格，簡明易懂的戰鬥指令，用圖示的方塊來顯示，相信玩家一定不陌生。華麗的戰鬥畫面，也是這遊戲的重點，為了方便玩家進行遊戲，遊戲中仍然保留了簡易戰鬥模式，如果玩家希望早點結束戰鬥，就可以利用此項指令，來跳過戰鬥動畫。在炎二中安排的祕密商店、祕密寶物、祕密關卡，在外傳中依舊會出現，只是在形式上，會將這些訊息以對話的方式，隱約透露給玩家知道，不會再像炎二一樣，在遊戲中毫無提示。不過這樣一來，喜歡按ENTER 鍵的玩家可就會有點提心吊膽了，因為這些訊息只會出現一次，萬一不小心跳過了，那麼事態可能就有點嚴重了。

在音樂方面，外傳採用 S/M 模式錄製（S 、 M 中間有一橫斜線哦！），喜歡欣賞遊戲音樂的玩家們，終於可以在炎龍系列中，享受欣賞原音播放的快感。同時外傳的光碟版中，也考慮將以往炎龍系列的音樂收錄在其中，但考慮到資料量的問題，目前仍在籌劃當中。

登場人物介紹

蘭迪斯



本遊戲之男主角，由於命運的安排，在意外中與羅特帝亞之王索爾相遇，從此踏上了冒險的旅途。血統的遺傳，賦予他聰明而敏捷的頭腦，遇到危險常有快速而正確的反應，但個性卻相當隨和。由於身世坎坷，對自己生命的價值，始終抱著一份懷疑。

法蓮娜



本遊戲的女主角，從山崖上掉下來而喪失記憶的少女，身世是一個謎。個性溫柔，但是對於自己認定的事情，卻抱著相當固執的態度。對男主角有一份隱約的好感，但是…。

尤利安



在路途上遇見的修行僧侶。說話雖然很快，但是個性卻有一點傻氣，常常被同伴作弄，但他還是從來沒有發過脾氣。在戰鬥中，他的復原術是隊伍中不可或缺的助力。

索　爾



步入中年期的索爾，仍然不減當年的勇武。不過自從繼承了羅特帝亞的王位後，生性豪爽奔放的他，就一直爲繁忙的政務所苦，終於在忍無可忍的情況下，演出一場出走的鬧劇。雖然因此結識了男主角，但這種無謀的舉動，卻險些害自己丟了性命，更讓羅特帝亞陷入一場史無前例的大風暴中…。

布蘭多



喜歡收藏和製造一些奇怪機械的歐吉桑，他一生最大的願望，就是製造出一具可以在天空飛行的機器。雖然背上背著笨重的機器，有點可笑古怪，但是卻是在隊伍中唯一可以飛行的同伴。

上網就送桌布！

值得一提的是，爲了服務忠實的玩家，除了在遊戲中呈現的精緻畫面外，製作單位的美工們特定提前工作進度，繪製了各類遊戲角色的海報，製成桌布集，放在網路上供玩家們拿取參觀。對本遊戲有興趣的網友，可以利用下面的網址，向該公司查詢相關的資訊：

E-MAIL:dynasty@tpts1.seed.net.tw

http://www.dynasty.com.tw

而且，這些小禮物不僅是一波宣傳手段而已，這些圖畫會不定期地更新，而且次數頻繁。愛好收集遊戲資訊的玩家，可千萬別錯過這大好機會哦！除了在網路上提供桌布外，也會收錄在該遊戲的光碟版中，只要玩家購買本遊戲的光碟版，一樣可以擁有美侖美奐的桌布集。怎麼樣，夠意思吧！有興趣的玩家，請注意往後陸續公佈的消息。





中國武將列傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
旭光資訊	旭光資訊	二月下旬	音效：S 操作：K/M



說三國、話三國、玩三國



想當那個英雄人物呢？

在國內喜歡玩三國系列的玩家非常多，但這一類遊戲始終讓人覺得不足以將三國時代武將們的英勇事績發揮出來，像趙子龍長板坡救主、關羽護嫂過五關斬六將等等的故事情節，雖然都十分精彩，但是在遊戲中一直無法玩到。

中國武將列傳就是以這些精彩故事作為出發點，研發多時才產生的，玩家在這個遊戲中可以扮演趙雲，在長板坡中出生入死的救少主阿斗；也可以扮演關公護嫂過五關。此外，還可以扮演北宋的楊延昭（楊六郎），在幽州突圍；也可以扮演岳飛，在愛華山和金兵大戰；更可以扮演漢朝的英雄班超，提刀夜襲斬殺匈奴。

即時戰略加 RPG 的另類遊戲

這款遊戲是一個即時戰略遊戲加上 RPG 要素形成的，所以在地圖上的士兵不但會各自找對象攻擊，而且還有砲石和地塌土裂的各種即時效果，尤其是戰場上的各種景緻，歪倒的旗子、忽亮忽滅的碳火、破碎的器皿、傾頹的圍牆，更是在強力的美工下展現出驚人的效果。當然，這只是遊戲的外在表現，遊戲的玩法才是製作小組引以為傲的部份，在遊戲中人物除有弓箭手、一般兵、騎兵、統領和各式武將之外，還有我方的傷兵坐倒在地上呻吟著，玩家所扮演的主角只要到我方的傷兵身邊將他們救起，這些兵員就會再加入隊伍，加入隊伍之後，玩家可以指揮他們自己去找對象作戰，也可以要這些兵圍在主角周圍，跟著一起前進。

玩家也可以進行集合或解散的命令，來決定自己的戰術運用，最特別的設計是遊戲主將的攻擊方法分為一般攻擊和特殊攻擊，一般攻擊不耗費武力，但是只對正前方的敵人有效，如果遇到三四個敵人同時包圍過來，就必須使用特殊攻擊，特殊攻擊一共分為九種，在主角的周圍或一個特定方向上有很大的效果，通常能夠使那些同時圍在周圍的敵人很快消滅，而特殊攻擊會消耗武力，一但武力消耗完就必須在原地不動的等待著武力能源棒恢復才能再做特殊攻擊，所以雖然特殊攻擊的效果十分良好但是卻是有限制的。



掌握戰況圖，讓玩家更能 F4 來切換大小地進行遊戲時可以

長板坡救主、任務難上難

以上這些介紹並不足以將這著遊戲的特色完整的描述出來，不如將長板坡這一關的玩法加以說明，相信較容易讓玩家明白：在長板坡這一關中，趙雲由下方進入戰場，只見到處的傷兵呻吟著，趙雲陸續救起一些傷兵，才探知糜夫人抱著阿斗一路西逃，按下縮小鍵一看（本遊戲可以按鍵即時將地圖縮小成四分之一比例來玩或縮成十六分之一比例來觀察戰局，觀察戰局時會出現敵我雙方的每一個兵員散落各地的景象），果然看見糜夫人在一些劉備軍團的殘兵保護下抱著阿斗一路西逃，趙雲手持長槍一路殺出敵陣，追向逃亡中的糜夫人（糜夫人在遊戲中眞的是一路逃亡的，她不會在同一個地點一直等著人來救她，這一點和我們過去所看的遊戲非常不同，所以玩家也要一路追著），但見敵方砲石紛紛打來，將地板都打成地裂土塌的模樣（有些本來可以走的地方就從此變成不能走），趙雲仍是萬夫莫敵的在敵陣中衝殺著，攔路的曹軍將領幾乎都死在趙雲的長槍下（如果玩家的功力太爛，就反而會死在曹軍將領的槍下），所幸趙雲終於追趕上糜夫人，糜夫人便在將阿斗交給趙雲之後，隨即自殺身亡，趙雲懷抱阿斗投擲沖天炮，招集傷兵護主又回頭衝入敵陣中，一路向著劉軍逃逸的方向殺敵前進。

這套遊戲之所以能夠製作出完全的即時效果，全部依賴製作小組開發出一套即時系統和動態貼圖系統，這兩個系統使得人物能夠有各式各樣的動作和行爲模式，同時還能夠讓地裂土塌、火光搖曳，也因此配合著這些效果，遊戲將採用 CD 音質作爲遊戲配樂的方式，所以玩家將在這個遊戲中，見到國內獨一無二的聲光影音特效，這一套系統將來的發展性非常廣，預計在中國武將列傳之後的遊戲中可以實現一些令人瘋狂的想法，比如遇樹用火點燃，將樹林燒成枯林，讓玩家在土地上挖掘陷井，各式各樣以往在 RPG 或戰略遊戲中不能做到的都將在未來成爲可能。



圖左下角中的物品欄最多可同時擁有八項，而物品的作用相當廣泛，玩家可別忽略它喔！

即時線上支援、操作更順手

一般的即時戰略遊戲因爲程式執行速度等等的種種因素，地圖單元不是比較小就是單元數量比較少，中國武將列傳卻不受這個因素的限制，不但圖元比較大，同時還使用超過一格以上的騎馬武將的圖形，這在即時遊戲上絕對是大膽的嚐試，但是也因此使得整個遊戲有相當可觀的視覺效果，另外圖形的操作介面都使用圖像表示，如果滑鼠移到介面按鈕上，又會出現該指令的中文名稱（和視窗軟體一樣），由此可見製作小組的用心。



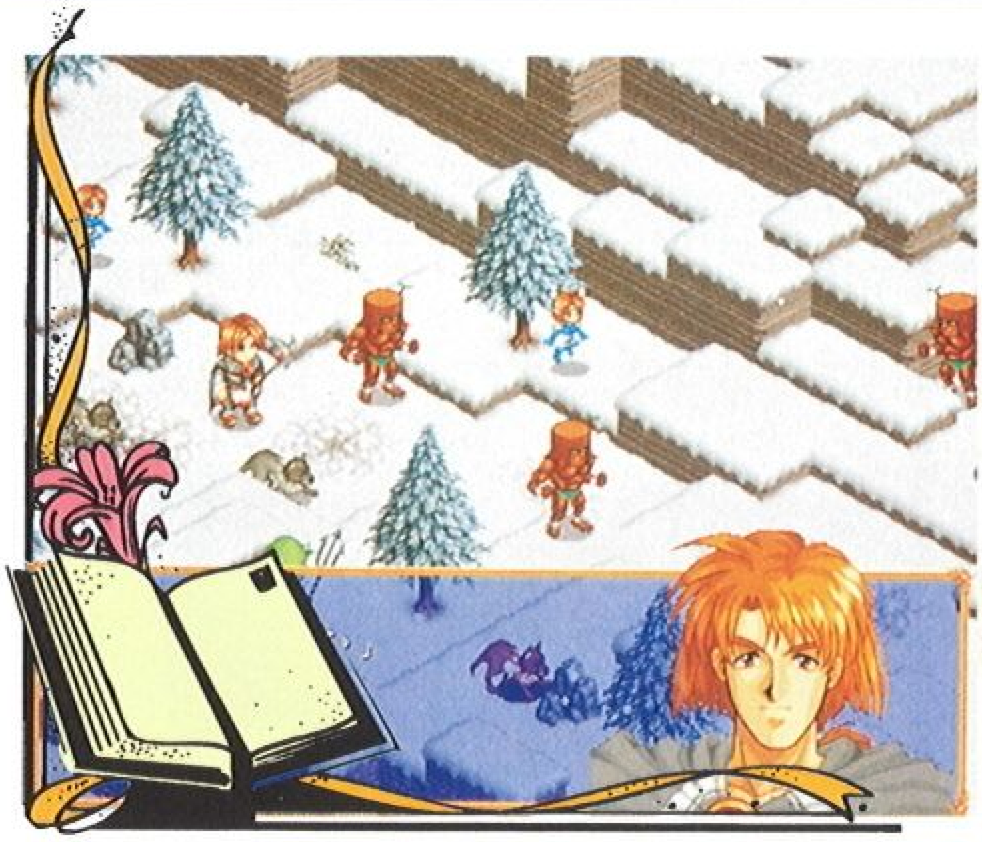
↑除了主角騎馬的英姿之外，戰鬥也很有看頭唷！



↑場景是此款遊戲十分吸引人的地方，還有許多騎馬的大將軍喔！



↑不同的特殊攻擊招式就會有不同的爆炸效果



神奇傳說

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SLG+RPG	光碟版	WIN 95	機種：486 以上 記憶體：16MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
TGL	TGL	二月一日	

TGL公司正式在台灣登陸設立公司後，就有不少公司與消費者紛紛拭目以待，想看個究竟這家日商公司會有什麼新作品出現，果然沒多久即推出了這款相當不錯的 SLG 遊戲 - 神奇傳說，外商公司進駐台灣，若能刺激台灣廠商提高製作水準，這絕對會是有利於產業長期經營的，而消費者更有機會玩到更好玩更有趣的遊戲，底下我們就來看看究竟神奇傳說的表現如何。

豐富的故事劇情

神奇傳說是一款直線進行的回合式 SLG 遊戲，雖然目前市場流行即時戰略遊戲，但回合式 SLG 遊戲仍擁有不少愛好者，而神奇傳說的故事內容初接觸時會覺有些老套，不外乎就是人類和魔族的對立與戰鬥，但隨著遊戲的進行玩家就會發現內藏的豐富劇情相當吸引人。失去雙親的女主角原來是魔族首領的女兒，有著魔族本身內鬥的悲慘劇情，說是 SLG 的遊戲卻有著相當起伏的劇情，藉由遊戲中 3D 的畫面表現顯得相當的華麗吸引人，這個遊戲的畫風或各項美術表現，絕對是值得大家細細欣賞的（各位看倌可以看看文中所附的幾張圖），不過本遊戲的好玩卻是在戰鬥上我們接著來瞧瞧吧！



⇓ 相當方便的介面



⇑ 下一張就起身了嗎？

遊戲最大特色

整個遊戲可以全螢幕來進行，而戰鬥時玩家就要好好考慮有關地形對於戰鬥的影響，舉例來說敵人在低處而你在高處，則此時的攻擊將比平地上稍強，同樣位於高地的你也有著較佳的防守力，但是相反的如果你處於低地勢時又該怎麼辦才好呢？用魔法或特殊技能吧！這個遊戲的魔法可真是精彩，不僅分有水、火、風、土系另外還有光明與黑暗兩大系，當你將魔法鍛鍊至最高功力時你就會發現，嘿！嘿！魔法眞好用，而魔法的絢麗演出也才是本遊戲的重頭戲，全螢幕的魔法效果，瞧見敵人跪地而亡的姿態更是令人心中很過癮，但魔法的施用竟也與敵人的屬性有關，比方說對於黑暗系的人用光明系法術則敵人必定受傷慘重。

本遊戲的音樂相當動聽配合著不同場景而有不同的配樂，但是在劇情過關畫面上筆者一直以爲能有搭配語音旁白的話，那種烽火戰鬥的故事情節才更能吸引人，好在一些戰鬥場景如飄雪打雷都有搭配著旁白配音，如此使得戰鬥氣氛營運的相當令人投入其中，筆者一直以爲日本遊戲除了美術高明外在音樂上的用心也絕對是值得肯定的，而國內設計的遊戲到了現在除了程式功力大大進步外，美術與企劃功力也有著長足的進步，但配樂與音效上卻較不令人滿意，或許日本遊戲對於配樂的重視也值得我們好好注意。





驚人的魔法效果

親和力十足的設計

遊戲更考慮到人物戰鬥時的間隔位置，比方說弓箭手射殺人時，如果中間沒有敵人阻擋就會直射你的胸口，這些用心之處讓筆者印象相當深刻，而另一方便處就是角色的一覽表設計的相當方便，而且很實用讓玩家容易明白這個角色擁有哪些能力哪些魔法力？而裝備或道具也可立刻得知適用於誰裝備後會有什麼影響，對於人物各項屬性的增減，這麼方便而且資料完整的介面確實是不多見，當然爲了遊戲方便你也可以同時開啓一些相關資料視窗方便你進行遊戲，這對於心細的玩家相當管用，但如果你習慣於快打戰術，也可選擇關掉敵或我的各項動作之動畫效果，關掉後你就發現人物在地圖上走路不在是一步一腳印了，而是展現了瞬間移動的演出，相當方便吧。但筆者建議當魔法至高階時還是打開這些動畫控制開關，保證是讓你一飽眼福的。

再說到敵人方面，如果你對於畫面上的任何敵人有疑問別擔心直接點一下敵人，相當完整的資料就會呈現其中，包含這敵人的屬性與簡介，敵人還分成各種不同行動類型像是：突擊型、愼重型、伏襲型與逃跑型，別以爲逃跑型就很弱小事實上剛好相反，逃跑型敵人在被追至無路可走時往往做出奮力的一擊，那種反撲力量甚至超出他自己本身原有的能力，所以敵人的 AI 絕對値得玩家奮鬥一番，由於敵人頗強因此建議玩遊戲時能盡量買齊各項醫療或特殊道具物品，而在角色的互相支援上也別忘了屬性與魔法的搭配！

↓敵人的詳細介紹





↑西瓜人集中營嗎



↑商店的售貨小姐

↓我師父是宋七粒



意外結尾

整個遊戲玩起來相當長總共有 25 關之多，加上敵人們均是一流的實力要順利破關並不容易，但當你玩完 25 關看見結局後切記要 SAVE 起來重新在 LOAD 一次，嗯！很意外居然故事中還有所謂的隱藏陰謀存在，而主角們也重新復出江湖，至於還有多少隱藏關卡呢？筆者又多玩了 20 關左右卻仍不見眞正的大結局出現，你可了解這遊戲內容不少吧，爲了看到結局他將逼著你玩至谷底就像日本偶像劇場一般，啊！殺人的居然是金田一！



↓來找妹妹吧



⇐45度視角

↑人家，人家有了！



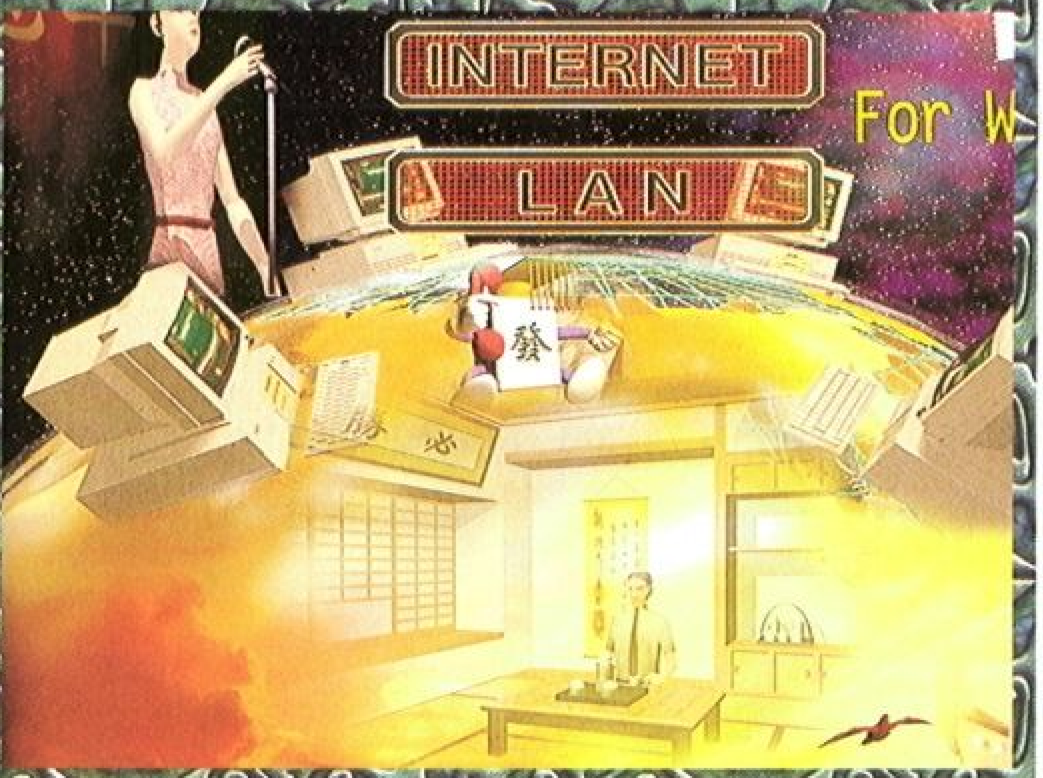


天翻地覆囉！



WIN 麻將 NET

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
博奕	光碟版	WIN 95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	**發行公司**	**預定發行時間**	
捷　友	軟體世界	已發行	



首套可透過網路連線的麻將

最近看到一則很有趣的新聞，在報紙上竟然有所謂的家庭麻將刊登廣告，徵求麻將牌搭子！麻將是我國的國粹，自古中國人閒暇時就有找上親朋好友摸幾把的習慣，但是我實在不知道現代人要找個伴打牌，竟然可悲到要利用報紙來應徵！姑且不論其刊登廣告的目地是純粹想找人打牌，還是有抽頭的賭博營利事業，對於只想打牌的社會大衆因看到廣告而敢前往陌生的地方的，有多少人？其實現在科技如此進步，你根本就不需要冒著生命危險而前往一個陌生的地方打牌，現在我們就要爲你介紹這套全國唯一一套可讓你透過區域網路或是 INTERNET 呼朋引伴來打麻將的遊戲。

有了 WIN 麻將 NET玩家可以和世界各地酷愛麻將者上電腦摸它個十圈八圈，玩到電腦發燒！而且遊戲中網路的設定都非常的簡單，在手册中也有詳細的說明。不管是連線或和電腦切搓牌技時，都可自行決定麻將牌的顏色，此外如果覺得內設的錢數太少，沒有賭神或賭后的豪賭風範，你也可以自行更改啓始分、台分和底分，讓你嘗嘗一擲千金的豪氣！



⬅ 不到牌友了！能，打牌再也不怕找和區域網路的連線功遊戲提供 Internet

十六張中還可以有『國士無雙』喔！



⬇ 遊戲片頭全部以 3D 動畫繪成，和看不見的網友打麻將是何滋味？

⬆ 每場正式賽後都會幫你結算成績

遊戲胡牌的台數都是依照正宗的十六張麻將來設定的，但是本遊戲特別提供了一個自我設定台數的功能，你可依照自己玩牌的喜好和習性來設定不同的台數，例如斷么九、一條龍、雙雙龍抱等特殊牌型，在電腦的麻將大賽中並沒有設定台數，但是你在連線時或和電腦打友誼賽時便可將這些牌型加入，如果你特別鍾情某種牌型也可增加其台數。若是和朋友連線對打，這些規定都應該事先商量好，否則到時候桌長自己一聲不響自己偷設的話，恐怕會引發另一場大戰！

遊戲還有一項非常新鮮的設計，那就是在你轉戰多場的歲月中，如果你曾經在牌局中寫下傲人的記錄，像連莊十次以上，一次胡個五十幾台等等，都可以得到非常酷又拉風的封號，像賭神啦、賭后啦、賭王啦，在連線時可以將這些封號秀出來，也許會因盛名之累而遭忌引來各方人馬的挑戰，不過還是非常爽的，不是嗎？

殺時間的最佳牌友

如果你沒有數據機上不了網，難道就要放棄本遊戲嗎？這當然是非常不明智的抉擇，因爲即使你不上網和朋友打，也可和遊戲所提供的八名個性不一的電腦對手，來場世紀方城戰。這八名對手來自世界各地，而且他們參賽的目地和原因也各自不同，在遊戲中有非常詳細的說明。這八名角色的獨特個性都會反應在他們玩牌的技術上和對戰時各種說話的語氣和口吻，像杉本立人是在日本混黑社會，是個職業賭徒，喜歡作大牌，說話口吻相當粗鄙，他管二筒叫「胸罩」，胡牌時也是簡潔有力的說「胡了，給錢！」；來自美國的 DJ Sandra，說話中英文夾雜，如 EIGHT 萬、BIRD（一索）等等；道地的台灣人李伍仟則說一口標準又流利的台灣話，喊東風爲蟑螂、七索稱總統府、胡是到了（通通是台語），聽得我實在是倍感親切呀！







不同的人物因參加麻將大賽的背景和目的都不同，所以當他們奪得麻將王後，也以不同的 3D 畫面做爲結局



每個參賽人物都有詳細的背景說明



如果你會有過任何豐功偉業，可獲得封號，供網友膜拜

特訊

捷友資訊特地爲了此遊戲開設了一個站台，你可隨時到此站去找對手，相信一定會有同好者等著你的呼叫！

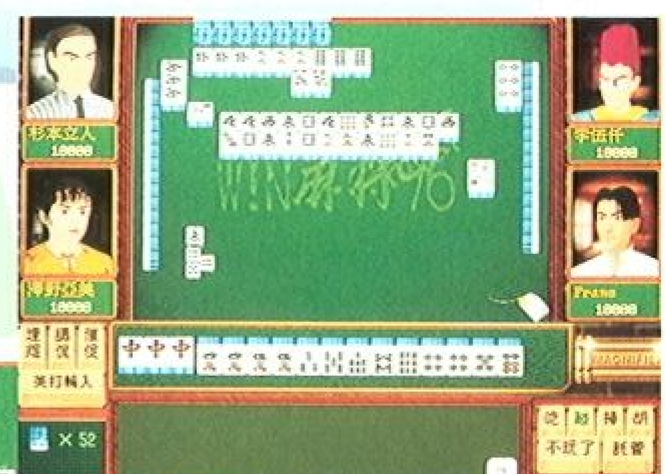
捷友資訊的網址：www.apexsoft.com.tw

E-mail：mjmaster@apexsoft.com.tw

眞人語音、熱鬧非凡

爲了營造連線時和一桌人面對面打牌時同樣的熱鬧氣氛，遊戲提供了豐富的語音庫，讓你在適當的時機輸入，罵罵別人或逞逞威風。語音庫分爲埋怨、調侃和催促三類不同的語氣，每大類有十多種不同的語句，例如你覺得對手動作太慢不耐煩時，就送他一句「就是那張，快打出來啦！」；沒事還可調侃一下「你們小心喔，不要放槍！」；拿到好牌時，還可作態說句「這麼難摸，我要的牌都到那裏去了！」。總之句子很多任你挑，而且語音相當的清晰。如果你覺得句子不夠，還可自行輸入，不過只能輸入英文，建議你連線前多準備一些要輸入的英文句，否則恐怕會有字到用時方恨少的遺憾，玩輸也就算了，可別連罵也罵輸人家，多沒有面子呀！

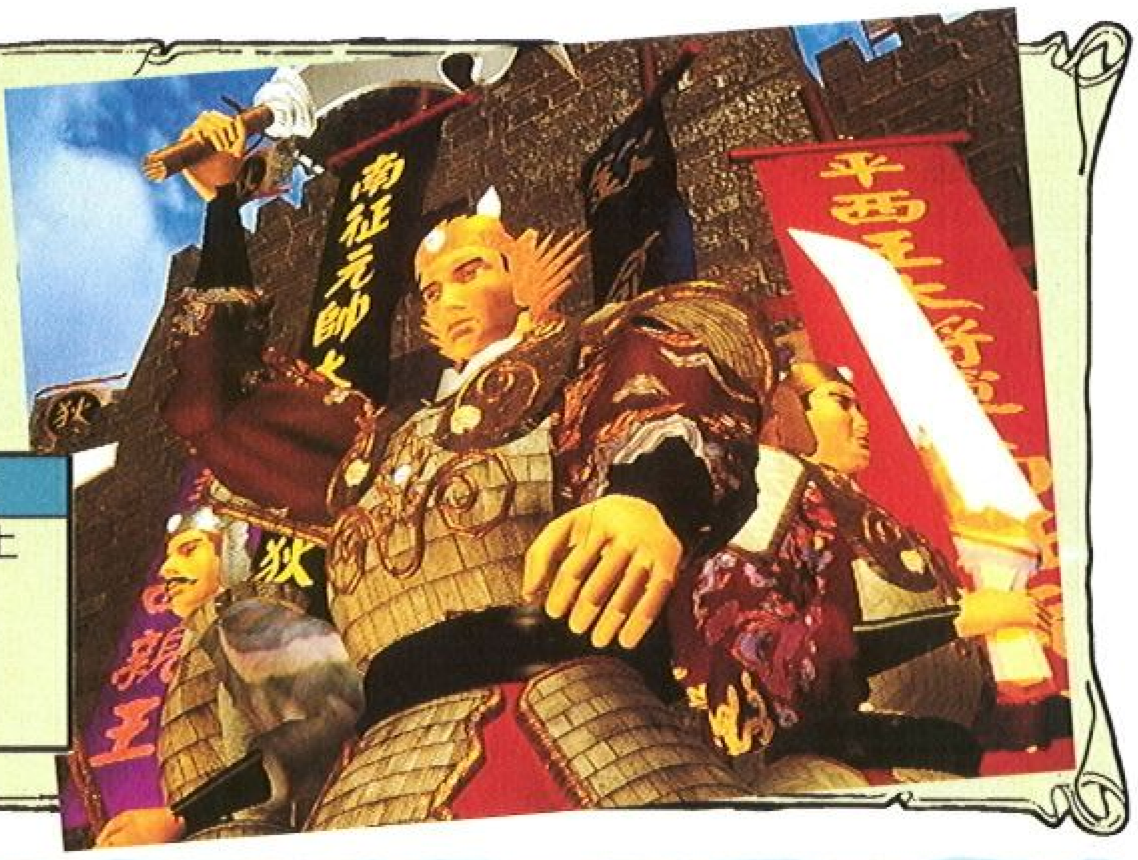
遊戲的控制非常的簡單容易，爲了嘉惠初學者，還有提醒玩家吃、碰、槓、胡等的功能，讓你不會錯失任何牌。當然好的遊戲也得配上好的美術才行，遊戲的美術實在是非常的炫，全部都是用 3D 技術畫出來的。一進入遊戲便以震撼的 3D 動畫吸引了玩家的目光，眞的很有高科技麻將對戰的感覺。還有一首首以 CD 音源播放的動聽曲目，加上清晰的語音、麻將搓牌聲…如果你是麻將的愛好者，聽我一句勸，這是一款你絕對不可錯過的麻將遊戲。嗯，拿了稿費，準備選購一台超速數據機，和遠在巴黎的友人摸個十圈八圈…





遊戲提供豐富的語音庫，還可自行輸入呢！

虎將神兵



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
旭光資訊	旭光資訊	二月下旬	

新型態的中式戰略遊戲

遊戲主要是以戰略及加上些許RPG的方式來進行。以五虎平南小說為骨架，將舊有的歷史情節加以新的詮釋，是〈虎將神兵〉這款戰略遊戲的新賣點。為了豐富遊戲的內容，〈虎將神兵〉加進了法術系統。但原本所設計的尋訪仙山一項，則因為顧慮到一些新設計的考量，為了不影響遊戲整體的趣味，只好忍痛將之刪除了。

遊戲中有勝敗條件的設計、有兵員能力差異的設計、有法術相剋的設計。在大地圖上，可以用魔獸爭霸的操作方式，以滑鼠框住部隊，使之朝著一個指定的地點移動。另外在大地圖上還有一項貼心的設計。那就是在畫框的底下部份，有一個關卡指令，按下去後會顯示所有關卡地名的指令欄，在要去的地名上按一下，部隊就會帶到挑選後所要到達的地方，而不須要拉著整個部隊慢慢地移動了。



物品圖像表

生動活潑的表現手法

在〈虎將神兵〉的戰鬥畫面上，玩家不時可以看到正在吃米的雞、搖頭晃腦的牛、趴在地上偶爾抬起頭來的狗、以及在河邊悠哉悠哉的白鷺鷥等等。其中有些關卡還設計成貼上大量的動態貼圖，來造成更大的視覺效果，以吸引玩家的目光。譬如在某關，有一堆人被綁在大木桿子上，底下則生著火，這一批人不斷地喊著「救命啊！」「燒死我了！」。不論是人的掙扎動作，或者是人底下正在燃燒著的那團火，甚至就連這些人的吶喊聲，在畫面上也都是用動態貼圖來表現的。這一關是要玩家在規定的回合數之內達成解救這批人的任務。而用這種動態貼圖的表現方式，可免去以往戰略遊戲在戰鬥畫面上經常呆滯的情形。

在操作上，〈虎將神兵〉的整體介面，除了盡量以容易上手的方向來製作之外，製作小組在介面圖形的製作方法上，也盡量以實物式的圖形方法來繪製操作介面。不但操作方法被簡化，而且按鈕的設計也是依照著玩家的需求。如鏤空的立體按鈕以及按鈕上的代表圖像等等，都可以讓玩家很明確的知道該按鈕的作用。在簡單方便的操作環境下，玩家才能把心思完全放在遊戲的內容上。〈虎將神兵〉才有可能成為一款圖形美觀好看、操作簡便好打、內容豐富好玩的遊戲。



法術效果不賴吧！



遊戲中的海戰

新新指令、細細運用

在衆多新的設計中，其中有一項是關於內政的指令。其中包含了自治、定策、摧毀、棄置等四種指令。也就是說，對於所攻下的土地，我們可以有這四種方式來處置，以下就這四種指令爲玩家們稍作介紹。

第一種爲自治，是對當地授與自治權，由當地人直接來管理。因此錢、糧、人口的變化較爲正常，玩家可以不需要操心。

第二種爲定策，是由玩家自己來操控細節。如果玩家嫌自治效果不彰，可以自己訂定政策。這樣子可免去收入非預期所望的憂慮，缺點是自訂政策在操作上較爲麻煩一點。

第三種爲摧毀，是佔領該地後隨即將該地摧毀，使該地形同一座廢城。好處是不用煩東煩西，但從此之後，再也無法從該地取後任何錢、糧、人口的補充。

第四種爲棄置，棄置形同荒廢，但將來還是可以把該地收回重新定策。棄置因爲是不去管的關係，可能會造成非當初預期的結果。譬如說，可能會造成錢太多，人太少等等諸如此類的情況出現。

若實施定策的話，遊戲本身設計了概有二十一種給玩家來選擇，計有長兵制、短兵制、部曲制、堡家制、屯田法、青苗法、田疇法、倉實法、七三法、六分法、五五制、四進法、進賢策、務農策、重商法、治實策、亂世典、馳世章、司鹽論、江堰法、諫言法等這二十一種。這些制度會造成錢、糧、人口這三樣東西的增加都不太一樣，須視當時的情況而定。錢、糧、人口的增加是以每月結算，每種制度對於每月錢、糧、人口的增加都有一固定的比值，玩家可依自己當時情況的需要採取某種制度，若是不理想制度可以再更換。



山脈上美工表現也不俗



看看那個州好呢！



火燒活人呢！

精心刻劃的遊戲場景

遊戲的解析度採 640 × 480 256 色模式，配合由 3D 所製作出來的圖形單元，這樣頂尖的美工水準，在國內的遊戲來講確實是少見的。爲什麼〈虎將神兵〉要花這麼多的精神在美工上面呢？因爲長久以來，遊戲製作的軟體公司已經深刻地了解到。當玩家在購買遊戲之初，多半是憑其第一印象，或者是引起購買慾望的第一個參考。而這些問題的關鍵點就在於美工的圖形上。如果沒有好的圖形，玩家很可能連看都不看一眼。如此一來，玩家又怎能去感受遊戲內容的好與壞呢？或許有人會認爲只要內容棒，圖形差一點又有什麼關係呢？事實上不然，玩家選擇遊戲越來越有品味了，畫面表現要夠水準是有其必要的，爲了賦予遊戲畫面能更具親和力，〈虎將神兵〉在美工方面也多設計了一些動態貼圖。這些以往在動作遊戲上時常運用的手法，在目前電腦遊戲市場愈來愈競爭的情況下，遊戲的製作單位，也不得不開始加入這些要素，以期吸引玩家的注意。

〈虎將神兵〉就是這樣子的一款中式戰略遊戲，或許它還不能算是非常頂尖的一款遊戲，但對於製作公司而言，想做出優質遊戲的決心，以期有朝一日能跟國外的遊戲互別苗頭的鬥志，則是不可否認的。



下啥指令?!



林中大戰

機動生肖軍
Robot Combat



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略 RPG	光碟版	WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
彩虹高	彩虹高	未定	

小行星卡米亞

公元2×××年人類的腳步已經成功的踏出太陽系，隨著領土的快速擴張，長期的戰亂使得野心人士掌握國家權力，各強權之間的衝突也不斷產生，經過不斷的侵略與併吞之後，宇宙間形成了兩大強權以及零星散佈的小國，這兩大強權分別是銀河帝國和天狼星聯盟，而在這少數碩果僅存的小國裡，大多是缺乏物資以及沒有戰略價值的小行星，但其中有一個例外，那就是中立行星卡米亞，卡米亞被兩大強權所包圍，具有重要的戰略價值，促使卡米亞免於戰火是一位英明的國王，他周旋在兩大強權之間，令兩大強權不敢輕舉妄動…。

卡米亞靠著先天的地理優勢以及豐富的資源，成為一個經貿中心，由於位處兩大強權之間，隨時有發生戰爭的可能，來到這裡的人大多只是來此撈一票，並不打算長久居留此地，這龍蛇混雜的小行星便成了冒險者的天堂。

超能力戰鬥設定

遊戲中敵我角色的攻擊和防禦完全都是使用超能力，例如超能力護盾、超能力攻擊，最特別的是加入迴避和技巧值的設定，主角面對攻擊時，可以選擇迴避和防禦兩種反應，選擇迴避將消耗較少的超能力，如果技巧值夠高的話，迴避就能成功，但是如果失敗的話，就必須進行臨時防禦的動作，而且防禦效果還會減弱，如果敵人太強了，最好直接選擇防禦以免受傷嚴重，如果技巧值夠高，選擇迴避可以節省許多的超能力，所以好好的培養主角的能力是十分重要的。

除了迴避，遊戲還加入了行動點數的設定，所有的攻擊除了消耗超能力之外，還會消耗移動點數，如果移動點數用光了，便無法執行攻擊指令，行動點數高的角色，每回合可以攻擊好幾次。如果想要使用迴避的指令的話，除了要有超能力，技巧值要夠高，還必須要保留移動點數，才能使用迴避的指令，如果一直瘋狂的攻擊而將行動點數用光的話，就只能進行防禦的動作了。



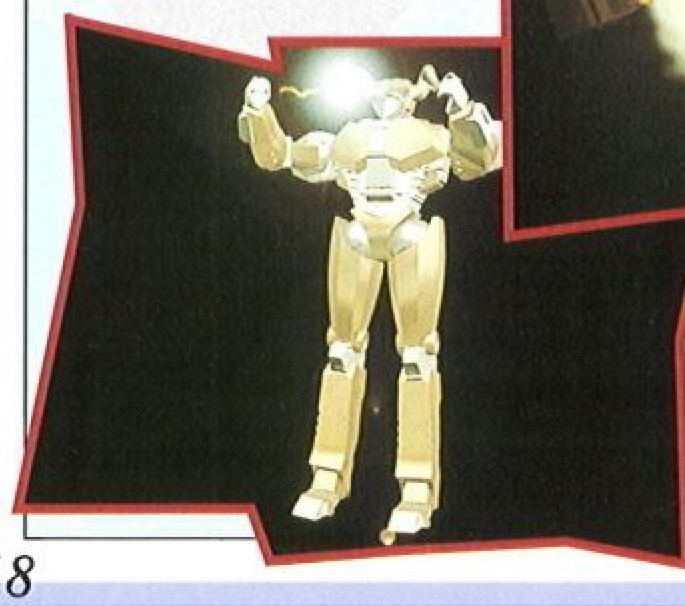
巴達斯

他的身份就待玩家揭開



提摩斯

超能格鬥的新秀，個性狂傲，擅長快速近身搏鬥



克拉摩

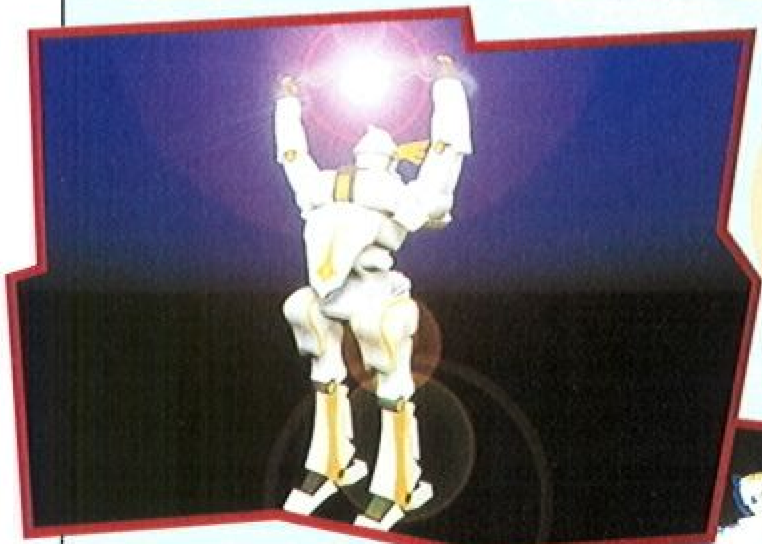
皇宮的禁衛隊長不是普通的角色



哈瑞斯

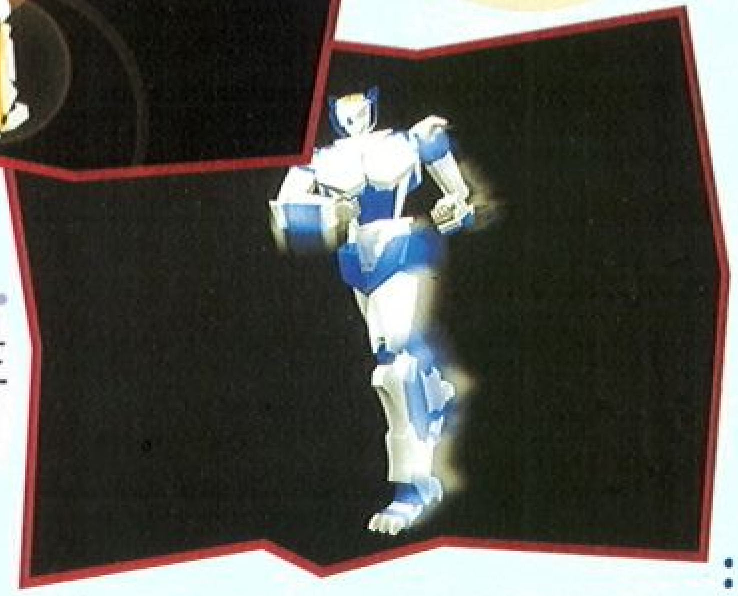
一個十分盡責的政府官員

人體改造工程



薩爾斯特

卡米亞的國王，一個偉大的冒險家



喬休爾

超能格鬥的王者，沈默少言，個性冷靜

爲了適應宇宙間種種惡劣的環境，人類開始進行改造身體的實驗，最新的生化技術可以將人的身體改造成特殊合金身體，除了腦部以外，全都是由微型機械構成機械的身體堅固耐用，足以抵抗宇宙間任何惡劣的環境，在這個動亂的宇宙，擁有一具機械身體是安全的最佳保障，所以有錢的特權階級爭相改裝身體，由於改造身體的費用昂貴，並不是每個人都能改裝身體…。

最新的科技發展，目前已經發展達到瓶頸，進而轉向開發人類潛能，其中最受矚目是超能力的開發，雖然尚無法瞭解超能力的運作原理，只曉得與精神的集中度，所以機械身體也能使用超能力，有資質的人只要透過有系統的訓練便能運用超能力，根據研究發現，自從人類大舉移民到太空後，有超能力資質的人便愈來愈多，其中新人類（指人類移民太空後出生的人）的比例特別高，據說兩大強權正在研發超能力軍隊成爲戰場上的生力軍…。

在小行星卡米亞什麼事都可能發生，最近在這裡流行一項地下活動，稱做超能格鬥，參賽者利用超能力進行搏鬥，相當受歡迎，這樣的活動理應被禁止，但是有關當局卻睜一隻眼閉一隻眼，據說是因爲國王也是超能格鬥迷，也許這是機械身體維修場裡的好事之徒所瞎掰的，但請別忘了，在這裡沒有不可能發生的事…。

「機動生肖軍」的劇情將圍繞著超能力、生化機械人、權力的鬥爭來發展，到底在這樣一個混亂的時代，這樣一個特殊的舞臺，會發生什麼令人意想不到的劇情發展呢？看到這裡，聰明的你應該會猜到，這絕不會是另一個勇者殺死魔王的遊戲，我們將要帶給玩家一個全新的感受，讓玩家體驗未來科幻世界光怪陸離的各種社會現象，在劇情的帶領之下，玩家將面對的各種挑戰，揭發野心家的陰謀。

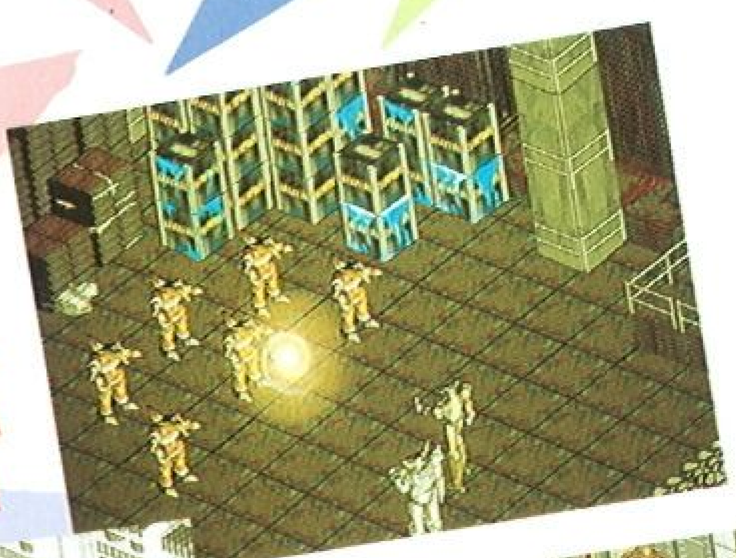


亞格姆

主角的好友，攻擊和防禦超強，適合擔任攻堅的角色

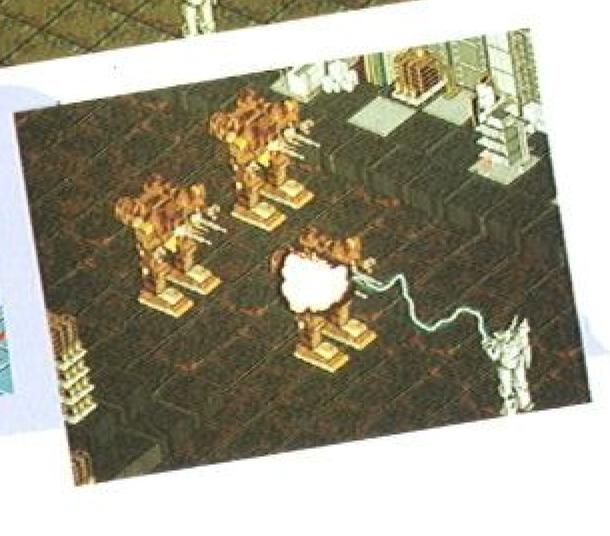
全3D立體環境設定

除此之外，每個角色都有自己專用的超能力招式，所有的招式都會隨著不斷的練習後而增強威力，一切的超能力招式，都會直接在畫面上展現華麗的聲光效果，全部的圖形，從角色動作到遊戲場景，都是由 3D 繪製，帶給您視覺上的高級享受。由於戰鬥設定的創新，自然就衍生出新的戰術，玩家可以好好的研究一番，相信一定可以自創全新的戰術。在玩膩了中古世紀背景設定的遊戲之後，機動生肖軍將帶給你全新的感受。



⊃玩者可自創戰術



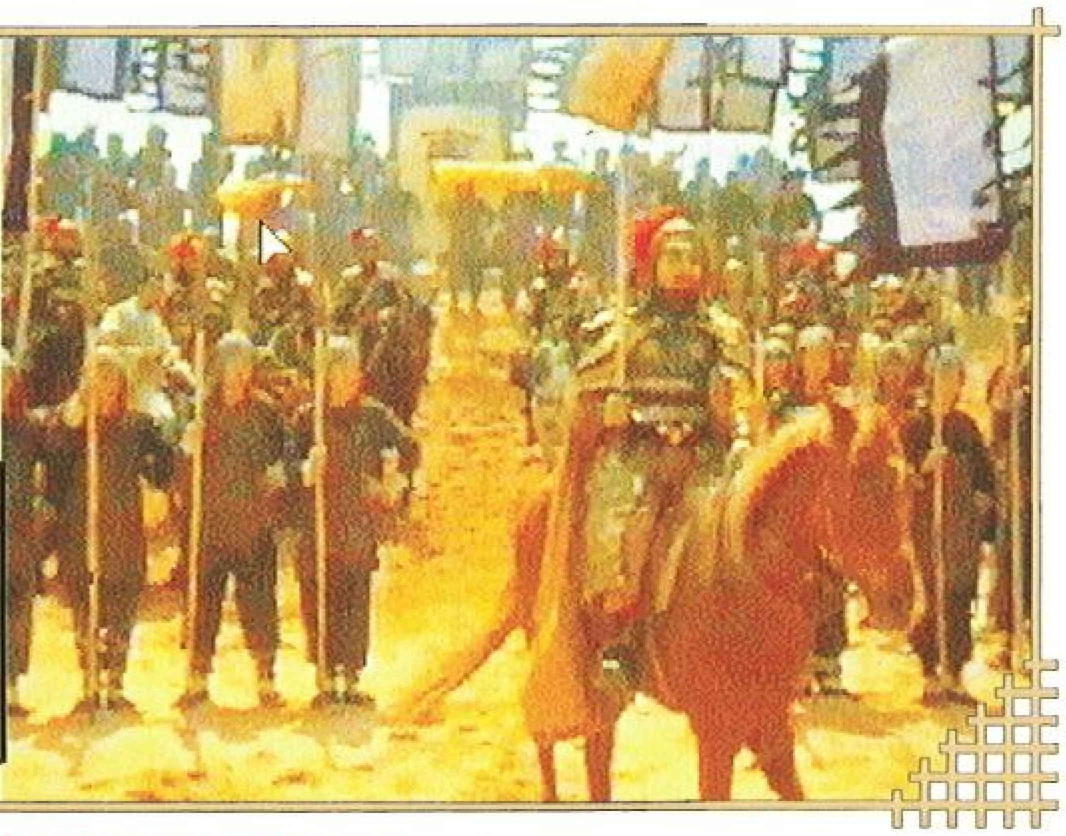


∪從人物角色到遊戲場景都是以 3D 繪製

三國志演義

官渡大戰

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬戰略	光碟版	WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
北京前導軟件	歡樂盒	二月一日	



還記得前一鎮子引起三家無線電視台八點檔大戰的大陸版「三國演義」嗎？壯大的場景、細膩的刻劃、寫實的戰爭、詳實的考據，將三國這一段膾炙人口的歷史故事，以高水準的媒體感受歷歷呈現在各位的面前。

現在由北京前導軟件有限公司開發設計，改版自這部著名的三國連續劇的電腦遊戲，將由國內軟體製作公司代理發行繁體中文版，以嘉惠全球廣大的三國愛好者。

謀士間意見相背，主公當做定奪。





立地桃園，兄弟結義。

用細膩的手法刻劃歷史戰爭

總覽市面上的三國遊戲，大部分都是用一部遊戲來描述整個三國的歷史，在製作的考量上，當然不免只抓一般大家熟悉的故事橋段來拼湊出整個遊戲；而反觀這部「三國志演義」，從企劃的初期就摒除這樣的構想，而以四個著名的戰役為基礎，深刻而細膩的來詮釋整個三國的魅力。

「三國志演義」系列共分為「官渡大戰」、「赤壁之戰」、「七出祁山」及「荆州戰雲」四部；用一整部遊戲來細述一場大戰，讓玩家進入最寫實的戰場，眞正體會三國時代梟雄英傑們的智慧與權謀。

三分天下，曹操擁享天時。





赤壁之戰，周瑜橫才縱略。

撼動人心的場景效果

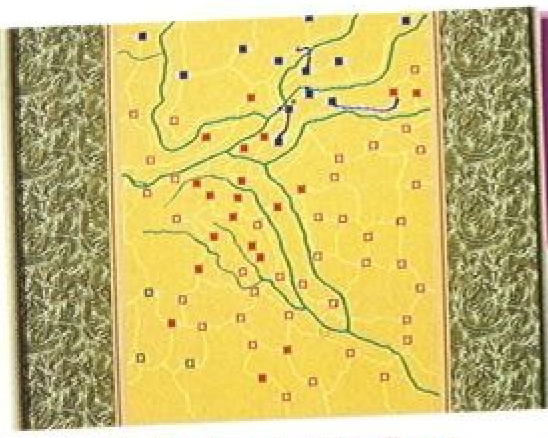
一段剪輯自「三國演義」的動畫，以聲光十足的場面拉開整個遊戲的序幕，也立即將玩家帶入三國的時空；整個遊戲中影片的效果並不是採用穿插播映的方式，而是完完全全的融入整個遊戲，例如戰鬥時的武將單挑，你不僅可以看到戰場地圖上的部隊行動，也可看到旁邊隨即播出的影片畫面，只見萬軍之中一名勇將乘馬衝鋒而出，與敵軍武將一較高下；這樣的影音效果在整個戰鬥中顯而可見，從守城的士兵丟巨石攻擊城下的敵軍，到攻破城門大軍殺入的場面，都以即時的影片同步表現出來。

其次，戰爭之餘回到軍帳之中，與旗下武將謀士對談的互動畫面也都是以影片加以呈現，你可以聽到人物語音的對話內容，與充滿文言內涵的詞句，例如曹操：「爾公所言，甚合吾意，紹縱勢大，吾必破之。」等等之類的對話。看到了這些，玩家們似乎也已經沒什麼好再要求的了。



敵軍火攻

就讓兵法與智慧發揮到極致



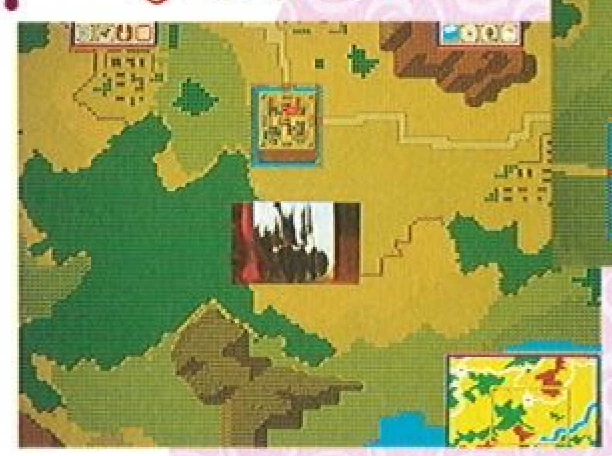
袁紹大軍進犯

看了之前的描述，玩家們可能覺得這只是一部只重表現的三國遊戲而已，然而進入遊戲的主體，你會發現這是一部完全以當時三國的戰況，考驗玩家軍事能力的策略戰爭遊戲。

進入遊戲的一開始你可以選擇扮演曹操或是袁紹，在歷史背景中，袁紹擁有優勢的五十萬兵力，而曹操只有三十萬的兵力，而且一開始曹操的領土比袁紹大得多，所以兵員也分得比較散，但是曹操擁有較多的將領可供調遣；雙方各有優劣條件，因此玩家在扮演不同的陣營時，用兵的方法也大有不同。

決定好了所要扮演的時空之後，便可開始發揮玩家帶兵打仗的能力；整個遊戲的進行主要是在於如何在戰場上擊潰敵人，玩家大可將心思投注在調兵遣將、策略運用及統御將領等幾個重要的軍事事務上，遊戲不會有其他的外交或內政問題會來干擾玩家攻城掠地；其次，由於遊戲是採即時進行模式，也就是說玩家如果玩到一半想去做些有的沒有的，千萬別忘記將時間進行暫停，以免回來的時候才發現自己的城池竟然插上了敵人的旗幟，而自己的軍隊竟然被迫在荒郊野外搭帳篷烤肉郊遊。

說到這裡，有一點要特別補充的，由於遊戲的設計規劃走的是歷史模式，玩家們除了一展所長之外，也別忘了要洞知天命；例如，某些人註定會死的，那他在固定的戰役中就會變得比平常還弱，而某些人註定不該死的，那他就不是一般人所能對付的了。所以玩家如果想快速把遊戲破關搞定，大概只有三種可能：第一、用修改軟體（不過效果有限，因程式有防弊，所以改不見得有用）；第二、多看歷史課本，或把「三國演義」錄影帶拿來當攻略；第三、你眞的是高手。



全軍進城



排好陣法，準備禦敵！

實際的戰術運用與軍事佈署



中計！損傷嚴重。

扮演一個亂世時代的梟雄，玩家除了在大帳內召見群臣，討論一下戰況及對策以外，大部分的時間還是得深入沙場指揮全軍作戰；所以，接下來我們介紹一下遊戲的作戰進行方式。

統領一支龐大的軍團，首先必須了解知人善任、賞功罰罪的重要，遊戲中的賞賜、設宴、知道、斥責、斬首、安撫、關押、酒宴及歌舞等命令必須以你的智慧加以利用，如此方能廣得天下賢士而用之。其次在軍事命令方面，軍力的分配有大將、將領、兵力、馬匹、弓箭、糧草、駐地及任務等八項主要變數；大將統領全軍；將領可以輔佐大將或再分兵爲另一支部隊；而將領帶兵的兵力沒有限制，但是總軍就只有五十萬或三十萬，且不得再徵兵；其次馬匹的數量可增加全軍的行動力；弓箭的數量在攻擊與防禦都有效果；糧草用完了軍隊的體力會大幅滑落；駐地除了城池以外，狹道、林路或河口也都是重要的戰略要地；最後的任務就更複雜了，有調動、駐防、護送、出擊、增援、偷襲及伏擊等。

完成了基本的軍力佈署，如果有兩軍交鋒的戰鬥發生，玩家可隨時進入第一線掌控作戰。不論是架雲梯或造沖車攻城，在草原上與敵軍對陣廝殺，還是放箭襲擊圍城的敵人，地圖上的將領小人物及兵力小人物會立刻以動畫執行玩家的命令；整個戰鬥地圖並沒有基本方格單位的限制，因此，用兵也變得比較寫實與靈活，玩家必須考量地形、風向、風力及天氣狀況，才能在最低的損失下擊倒敵軍。

綜覽中國歷史，那段風雲能有如此憾天震宇的魄力，跨越了數千年，依然是諸人目光所炙，舉天下論，唯有三國。「三國志演義」系列首作「官渡大戰」，期待玩家一同回到歷史的開端，與衆梟雄共較天下。



夜戰的場面格外壯觀

大富翁樂園

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
泰騰	泰騰	一月下旬	音效：S 操作：M



超級爆笑卡通的賀歲鉅獻

西元一九九七年的新春，一輛神祕的遊覽車向著大富翁樂園疾駛而來。一道尖銳的煞車聲劃破了寧靜的天空。塵煙之中，各方神聖紛紛下車。他們就是這一次角逐大富翁樂園最後經營權的代表。原來的建設公司在規劃了這一座超級遊樂場後，卻發生資金不夠的現象。逼不得以只好以公開競價的方式來完成樂園的一切建設。而玩家的目標便是從這十二位人物中選擇一位來扮演。並且用一切辦法擊敗其他的競爭者，成園的總裁。

特殊設計的人物屬性





←顧人怨的小狗

→人物選單



←色彩鮮豔的卡通式畫風

樂園中總共有七個不同的遊樂區，玩家必須將大部分的遊樂設施都買到手，並且努力加蓋，這樣才能升值。而其他的對手也絕非等閒之輩，他們可能利用期貨的炒作、魔法的使用…等卑劣的手段來對付你。當然啦！玩家也可以用相同的方式來還以顏色。不過爲了避免這快樂土變成殺戮戰場，因此製作小組在人物屬性中加入了『名聲』這一項特殊屬性。每當使用魔法傷害到別人後，自己的名聲就會降低。當名聲低於一般標準，管理委員會就會馬上出現，並且不客氣的把你抓進牢裡好好反省一下。另外爲了增加遊戲的難易度，參賽的每個人物初值設定都不一樣，依據個性對人敵意也會不同。例如：金太太最討厭狗，所以當小東東登場時，金太太對牠的敵意會馬上劇增，並且將火力鎖定那隻可憐的小狗。如果玩家選擇的角色正好是個『顧人怨』，那就等著接招吧！

大富翁樂園的遊戲製作小組最初在討論遊戲風格時，歷經了無數場史上最慘烈的激辯。（美工組長還因此咬到舌頭看了三天的醫生。）最後終於一致認可採用『卡通』的表現方式。所以在畫風方面，大富翁樂園與其他類似遊戲有著絕對的差異。

玩家可挑選的人物

小東東



一隻初生之犢不畏虎的善良小狗，不會主動攻擊別人，但遭遇攻擊時，會毫不考慮的反擊。

金太太



最痛恨非人類、有毛的生物，尤其是狗，對此類代表她會不顧一切代價的拼命攻擊。

李老爺



老謀深算的人物，喜歡吃甜食。時常流連在期貨市場中買進奶昔、起司蛋糕之類的甜品。

春南



被退學的日本高校生，每天揹著書包閒晃。參加遊戲不是為了獲勝，而是來看熱鬧的。

阿財



年輕的鄉下土男子，家財萬貫。最大心願就是建立一個孩子的快樂天堂。

宋大力



家戶喻曉的神棍，只要有發財的機會或有漏洞可鑽絕不放過。運氣極佳，常常買到便宜貨。

瑪蛋娜



一個怎麼都成不了氣候的三流小歌星。企圖在賺了大錢之後，為自己出一張唱片。

臭皮



心腸很軟的小大陸妹，和小東東是好朋友。個性倔強，愈難辦到的事愈不願放棄。

毛亮



喜歡玩跑車及偷看美女。只對俊男有強烈攻擊慾望。（在他眼裡，男人都是俊男）。

侏儸紀



史前恐龍化石蛋孵育而成的變種龍。行動遲緩連思考比一般人慢半拍，投資通常都會成功。

外星人



他是土星派來的代表，智商超高，擅於經營。

檳榔秋



家中是檳榔業的大盤商，最想做的事就是環遊世界。喜歡叼著一根煙裝做瀟灑。

精心設計的特殊場景





↑啓發人性黑暗面的魔法屋

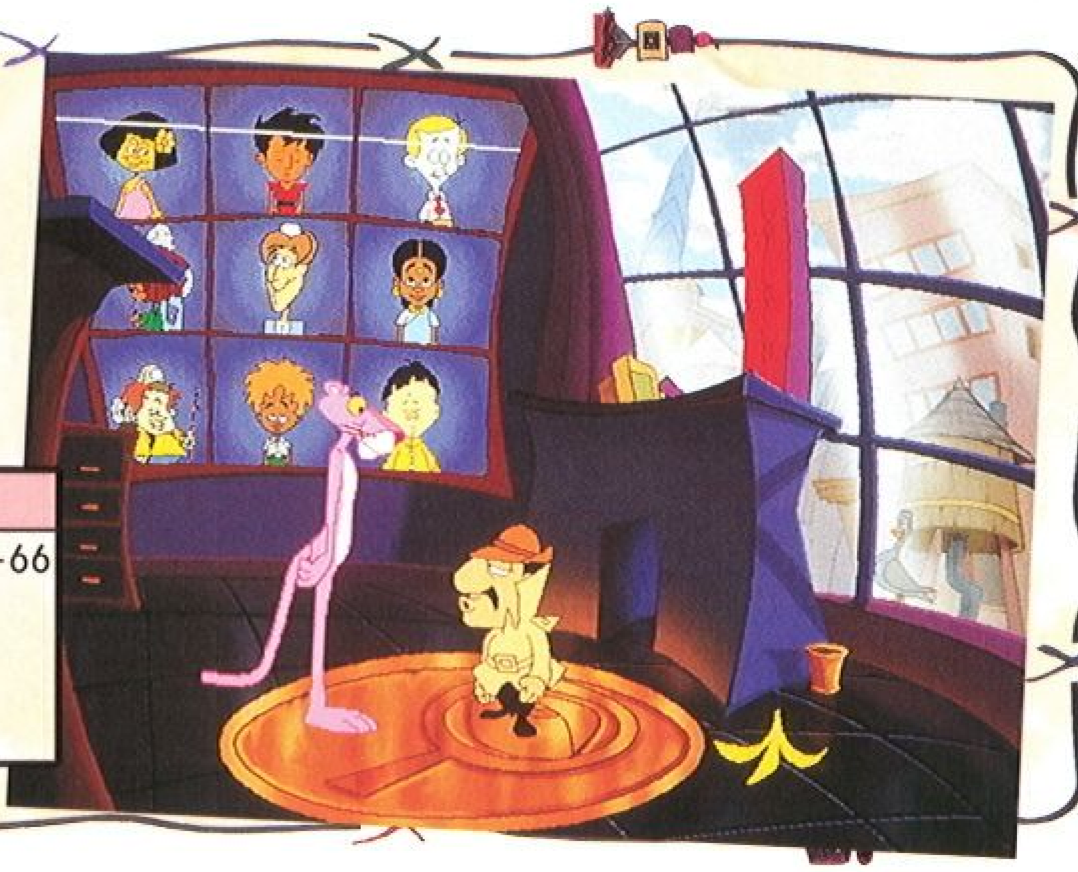
➡貪心神父主持的貪心教堂

大富翁樂園總共有十來個特殊場景。包括了期貨市場、魔法屋、如意賭坊、貪心教堂、板凳公園、烏龍醫院、加工廠、傳送點…等地，在期貨市場玩家可以購買自己喜歡的貨物，以期貨操作的方式經營之。魔法屋中玩家可以選購合用的魔法，再加害於看不順眼的對手。只要您使用得當，對方往往會被搞得浠哩嘩啦的。當然害了人之後便逍遙法外的這種行為是現今社會所不允許的。為了避免有誤導的嫌疑，所以每一種魔法使用後都會降低玩家的『名聲』如果想挽救自己的聲名，玩家就必須到貪心教堂去找神父告解。另外貪心教堂還兼賣『祝福』與『驅逐』兩種法術。可以用來招喚或驅逐路上的各式小丑。但價格也不便宜。如果玩家經過教堂卻不花錢購買任何東西，貪心神父可會一改先前慈祥的態度，對著你破口大罵喔！

『大富翁樂園』擺脫了一般遊戲不重結局的缺點。讓玩家可以一而再、再而三的重新進入遊戲，得到不同結局。結局畫面也依每位登場人物個性不同而做出爆笑安排。

粉紅頑皮豹

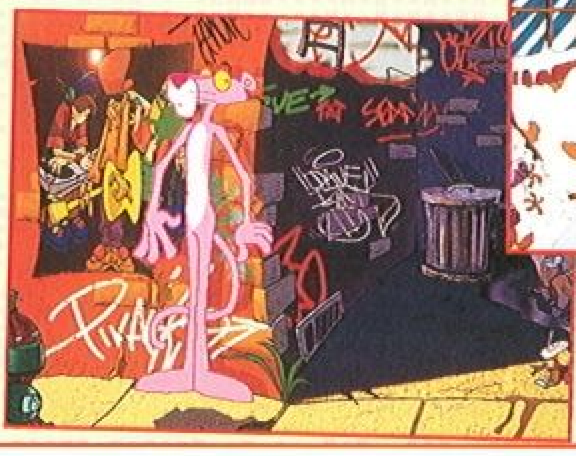
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
WANDER-LUST	世紀縱橫	四月上旬	



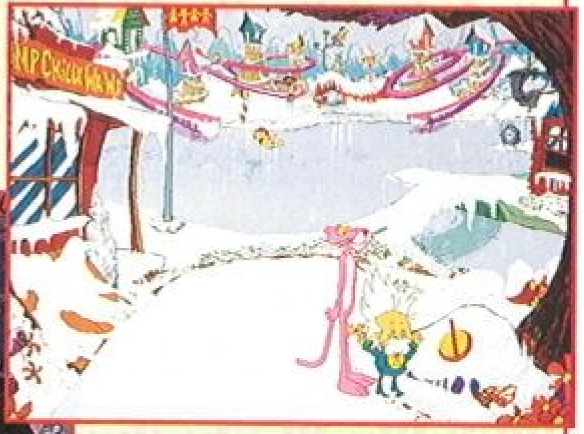
逗趣可愛頑皮豹 電腦螢幕來亮相

還記得小時候的玩伴嗎？陪伴我們成長的粉紅頑皮豹又回來了，經由 MGM 授權 WANDERLUST 設計製作成一款冒險遊戲，粉紅頑皮豹將再度亮相並帶給我們無限的歡樂。

頑皮豹這次的任務是要去個名叫 WA-WA 的夏令營，保護九位外交官的小孩平安回到家。任務看似簡單，但如果玩家實際的加入遊戲，嘿！嘿！你必然會發現這幾乎是個不可能的任務。首先這九位小孩幾乎全都是問題兒童，你必須要忍受他們的惡作劇及各自不同的個性。更要命的事是這九個小傢伙居住在世界各地不同的地方。有中國、印度、埃及、英國…。所以你必須要帶上怪博士給你的 PDA（掌上型個人電腦），裡面儲存了世界各國的風士民情、動物生態建築風格等等的資料。所以囉！玩家扮演的頑皮豹要善用裡面的訊息才能解開一路上所會出現的各種



頑皮豹色彩鮮豔的場景

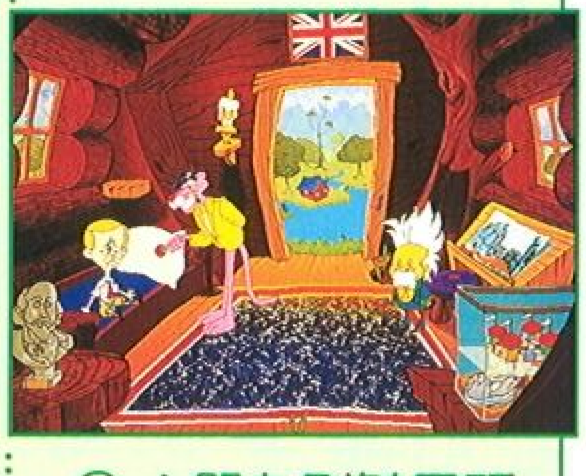


WA WA 夏令營可愛的主角

精緻卡通繪工細 風格獨到有一套

相對於時下大多數暗色調的冒險遊戲而言，粉紅頑皮豹的畫面可以說是筆者所見過最燦爛活潑的一款冒險遊戲，其細膩的畫工、溫暖的色調、風趣的人物造形以及詼諧的動作變化，在在都是此遊戲吸引人的地方。而這種特殊的畫風可以說是純好萊塢式的效果，當然這一切也都是頑皮豹所要帶給大家最大的享受－快樂。整個遊戲玩起來的視覺效果，大概只能借用陳昇的一句廣告詞可以形容一「看起來舒服就很美」。

遊戲的進行方式大體上是要到處尋找各種可用的物品，或者去和各種動物及形形色色的普羅大眾交談以獲取各項有利的情報。像筆者就曾經幫助一匹名叫路希的馬幫他把花送給他叫 COCO 的女朋友，如此一來 COCO 才願把我一腳踢過河中滿佈鱷魚的尼羅河，這樣才能順利的過到下一關。總而言之遊戲中的迷題難度均不太高，只要在移動遊標到關鍵的人事物，就會出現光芒般的手指遊標。根據故事的劇情架構，遊戲的進行是由頑皮豹當主角來搭配 WANDERLUST 公司新設計的卡通人物造形，所以在遊戲之中四處可見到卡通式的幽默，而過關的方式基本上是無釐頭式的幽默。



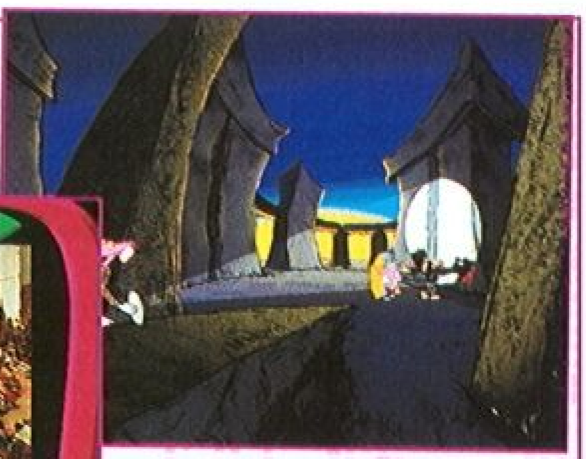
小朋友別皺眉頭

世界各國聚一堂
來到 GAME 中說英語

在遊戲的音效方面，英文版的發音不單單只是請專業的配音師來錄製，更難能可貴的事是 WANDERLUST 這家公司竟然請到各國的人來發音，例如，你可以在遊戲中聽到英語、印度美語、中國美語等等各式各樣腔調的美語。而且國內發行公司表示將改版為專業中文配音，屆時玩家將不會受困於語言方面的問題了。

另外遊戲本身還有七首動聽的音樂，這七首是以頑皮豹所經過的國家背景特色來演唱的，例如印度是以泰姬瑪哈陵那一段動人的愛情故事為主題，至於我們中國則是以我國最大的特產－ 10 億人口為主題。連線的冒險遊戲在時下已成為一股風潮，當然粉紅頑皮豹也不落人後的提供了多人連線的功能。

還有真實的圖片哩！





在幹什麼呀？!

PDA 可用來偷窺



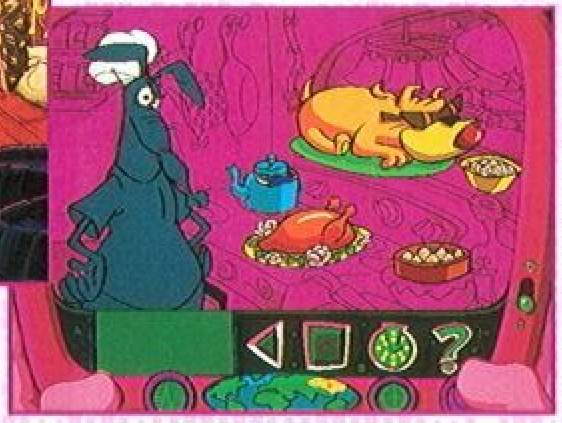


man's talk



來這兒要找啥呢？

看起來很可口喔！

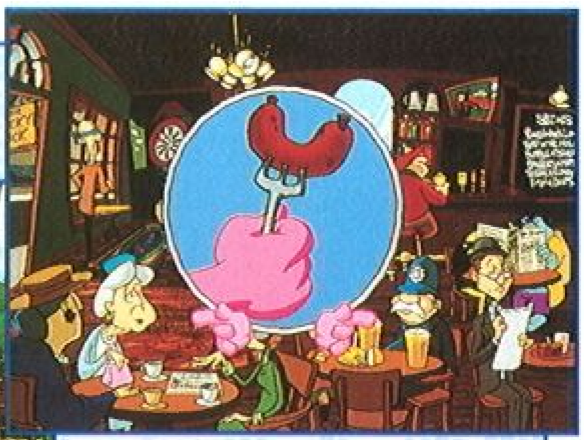


頑皮豹中樂趣多
環遊世界走一回

其次你還可以使用怪博士給你的 PDA 來了解名國不同的風貌。使用的方法很簡易，只要把遊標指到想查看的物品上按一下右鍵，就會在畫面上出現一台 PDA，再經過簡單的點選你就可以了解到該國的各種資料。在這個 PDA 中附有超過 250 張的實物圖片，你可以從中了解埃及最有名的食物是一個叫做 LAMB 的串燒飯，當然你也可以從中查到澳州特有的動物無尾熊。

粉紅頑皮豹曾獲得1996年在德國法蘭克福由 EMMA 頒發：最佳家庭娛樂獎和提名最佳兒童娛樂獎及最佳冒險遊戲獎，據 WENDER-LUST 表示粉紅頑皮豹是要給 8 歲到 88 歲都能從中獲得樂趣的遊戲，所以對於粉紅頑皮豹筆者強烈的建議給三種人上手：一種是喜愛班尼頓衣服的女性玩家，第二種是冒險世界的新手，第三種是你對童年的夢還有些許回憶的人。

尿尿小童耶！



超大號香腸

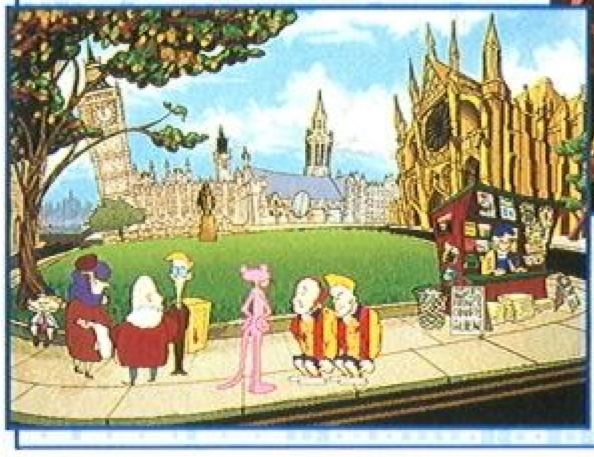


色彩鮮豔的場景



別忘了多找人交談唷！

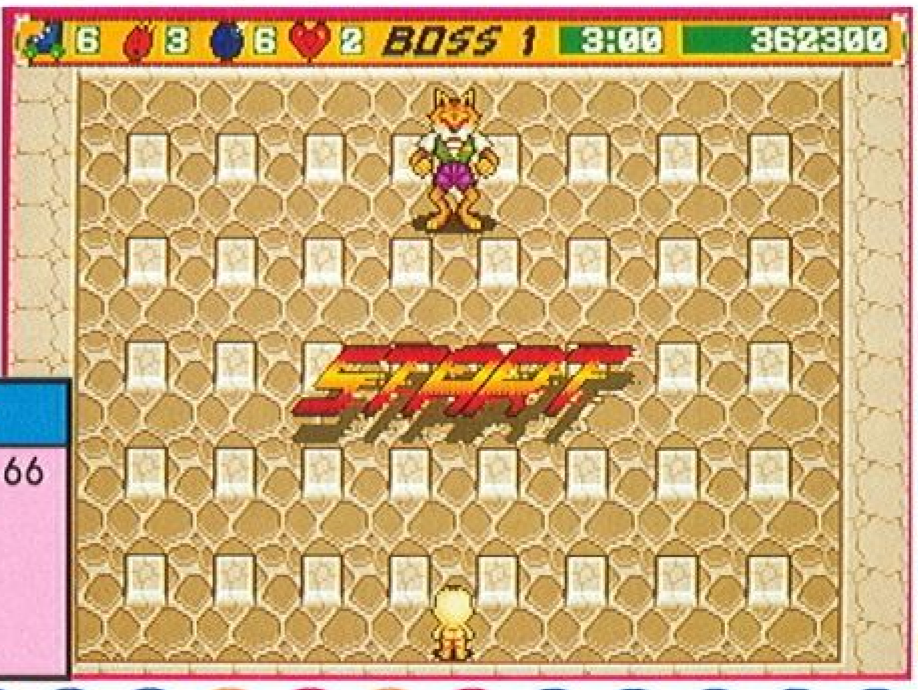




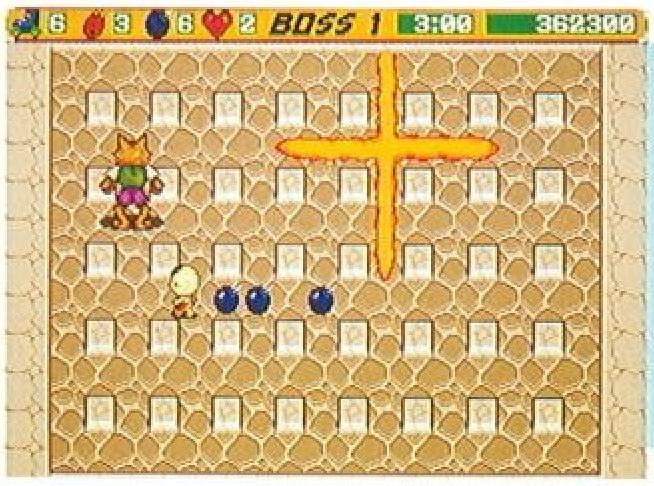
坐上飛機去遨遊吧！

炸彈超人

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/G/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
天堂鳥	天堂鳥	三月中旬	



TV GAME 大搬風　PC GAME 走一回



千萬小心，狼人會追著你跑唷！

各位親愛的玩家們有福啦！還記得轟炸超人這個遊戲吧？這個遊戲打從任天堂紅白機的時代起就大受歡迎，超級任天堂上面也已經由一代出到了第四代，甚至就連現在當紅的主機－SEGA～SATURN也有這個老少咸宜的好遊戲，由此可見這個遊戲在大家心目中受歡迎的程度可是不同凡響的唷！但是一個受歡迎的遊戲到底該如何來判斷呢？當然就是得要作到老少咸宜囉！

玩家們看到這裡一定會忍不住要問，為什麼這麼好的遊戲，在個人電腦上卻不見其蹤影呢？別急，大家的願望馬上就能實現啦！天堂鳥資訊有限公司早已為了廣大的USER群設想周到了，現階段的遊戲成品已經是進入白熱化的階段了，為了提供玩家一個 BUG-FREE 的遊戲，也為了讓遊戲再一次的精益求精，所以天堂鳥公司不惜投入龐大的測試人力和物力，以期作品能夠更上一層樓。哎呀～眞是不好意思，說了太多話了，現在我們就馬上進入“炸彈超人”的世界吧！



可怕的狼人終於快被解決啦！

更精心的企劃製作、來一場 MISSION IMPASSABLE

既然是經過了改進與加強，想必一定有所不同吧！沒錯，遊戲理所當然的把各家的精華集中起來，回饋給USER們，光是在遊戲的模式上面就分成了三種風格與功能完全不同的模式，好讓所有的玩家都能夠充份享受遊戲的樂趣，第一種模式是屬於一般普通玩家的普通模式，遊戲主要是操縱主角前往鬼屋探險的一段驚險刺激的旅程，遊戲一開始必須先通過陰森恐怖的惡狼草原，在惡狼草原裡有陰森恐怖的狼人頭目，不時的還會有落石，要是被K到～可是會暈一陣子唷！接下來走到了雷雨交加的僵屍墓地，在墓地裡有陰森的鬼火到處飄移，並且要小心從天而降的閃電，若是不小心一點，主角的小命可是會不保唷！通過後又進入了充滿怪物的木乃伊之墓，木乃伊的地盤裡有致命的毒蛇與不容易炸死的骷髏怪，可是相當難纏的一關呢！

在達成了這些“簡單”任務後，才眞正到達邪惡古堡的大門，這一層是由那邪惡的吸血鬼所看守著，頭目吸血鬼會化身為吸血蝙蝠飛來飛去，當頭目變身時，必須將眞正的頭目化身炸到，才能將其消滅得唷！在突破了所有的

連線樂樂無窮　炸彈超人參一腳

第二種模式就是最新流行的網路連線遊戲，例如“終極動員令”“魔獸爭霸”等類型的遊戲，充份的利用了網路的資源與其方便性，達到了多人同樂的目的，此類型的遊戲除了本身有相當好的架構外，更因爲有了網路連線的幫助，讓遊戲能夠更淋漓盡致的發揮，而“炸彈超人”也不例外，不僅是可以設定對手爲電腦，好讓獨自一人時也可進行對戰的遊戲外，更有團隊的模式可朋友們組成一隊與電腦對戰。另外連線的方式有 COM 對 COM，也可以利用 MODEM 作電話連線，當然絕對是少不了在網路上玩囉！因爲網路是連線遊戲的最好選擇啊！而且最多可以六人同時連線遊戲唷！

以上兩種模式，並不須要任何高超的技巧，但是第三種模式可就不一樣啦！這一個模式是專門設計給喜歡向高分挑戰的玩家們測驗用的“段位模式”，在段位模式中雖然沒有龐大的關卡，與冗長的遊戲過程，但卻都是經過再三精密的設計，仔細的安排所有寶物位置，以及經過多次計算的怪物設置地點，以期能夠眞正達到測驗技巧的段位判定。喔！對了！據馬路消息透漏，若是有人能取得最高的段位，並且記下專屬密碼，將有機會能免費得到“炸彈超人2”唷！

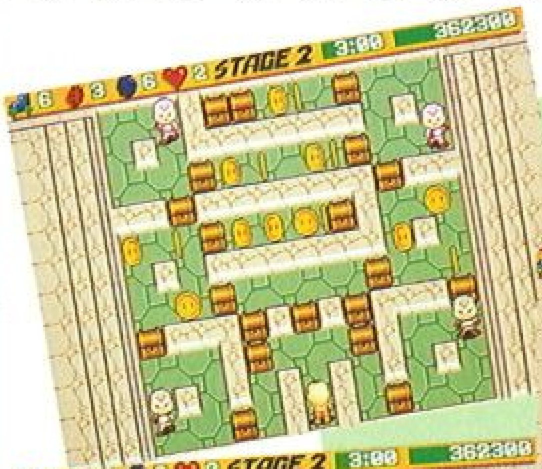


地圖比前幾關大了喔！

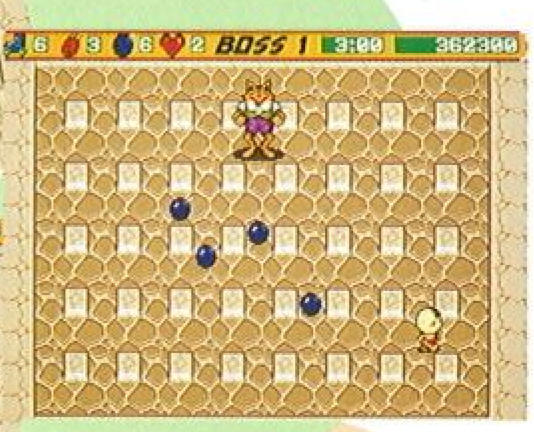
寶物多多、敵人賊賊

在角色的能力方面，在剛開始的時並沒有任何的特殊能力，所以能用的寶物可就多啦！例如“威力手套”可將炸彈丟出去，“溜冰排輪”可以加快行走的速度，“旋風腳秘笈”可以將炸彈一口氣踢到邊界去，另外還有許許多多的寶物等著玩家來挖掘。但是上一關所得的寶物不能在下一關延用喔！在敵人方面，有許多的行爲模式最笨的會見到主角就死命的往前衝，最聰明的會躲到安全角落再伺機攻擊你，當然也會有特殊技巧的怪物，例如會分身的、會將炸彈踢開的、會將炸彈吃掉的、會把炸彈變成寶物的（這個還眞不錯）、會把炸彈變怪物等等，全部共有 24 隻完全不同造型的敵人，可別太小看這些敵人，它們可是會盡全力阻止你過關，若是想要快樂的玩下去，最好對每隻怪物都能有一些了解，如此才能“知己知彼，百戰百勝”啊！

在此先偷偷告訴你們一個秘密，這套遊戲支源搖桿唷！有了搖桿玩起來可是比遊樂器還要過癮的呢！據可靠的小道消息說，以後天堂鳥所出的遊戲，都會支援搖桿喔！另外本遊戲的企劃小組還特別交待筆者，一定要說的一件事，也就是請大家擁躍的提供意見，不管是現在的炸彈超人，還是有其它的遊戲，或是有任何的點子，都歡迎來信或來電指教，如果有了大家的參與，相信以後天堂鳥出的每一套遊戲，都能夠滿足玩家們所要求的，這不也正是玩家們所想要的嗎！



另一層的第二關，咦？畫面角落的是敵是友？





狼人正把剛放的炸彈吹走！

即將要過關的畫面

重重障礙後，終於來到了最後一關，可是…可是…怎麼都看不到任何的東西呢????



正在努力過關的主角



段位模式的第一關

鹿鼎記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
歡樂盒	歡樂盒	三月五日	音效：SB 操作：K/M



周星馳與韋小寶

喜愛金庸作品的玩家應該都相當熟悉這部作品，鹿鼎記為什麼能夠擠身成為膾炙人口的作品之列呢？最大的特色莫過於其中的主角－韋小寶。在小說中小寶的個人特色相當的濃厚，一個從頭到尾完全不會武功，肚裡也沒幾滴墨水的小混混，居然可以周旋在天地會與大清皇朝這兩個勢不兩立的…嗯、嗯，應該說是社團吧！最後不但成為天地會青木堂的堂主，同時又受封為大清皇朝的鹿鼎公，連康熙皇帝的妹子也給騙到手了，最後還娶了以神龍教聖女－龍兒為首的七個如花似玉的老婆。

鹿鼎記此次整款遊戲中人物全數採用Q版的造型，美工群們可是花盡了腦筋精心的替每個角色都設計了超爆笑的造型，在遊戲中玩家可能還會發現怎麼有阿諾、宋七力等名人出場客串，在場景方面則是非常的考究，舉凡紫禁城、御花園等富麗堂皇的場景，皆經過一再的考證，聽說美工群還為此到大陸北京取景，就是完全要呈現絕佳的遊戲畫面給玩家，另外在戰鬥畫面，每個角色出招的方式一定要你笑破肚皮，但是在特效部份，則保持了一貫的華麗畫面。而整個遊戲架構方面，不會武功的小寶如何與敵人交戰？在鹿鼎記中戰鬥不再是拿著刀槍砍來殺去的，克敵致勝的方式豐富而有趣玩家不妨親自體會一番。破解謎題則是方法百出，放輕鬆！答案就在你身邊！





老題材與新創意

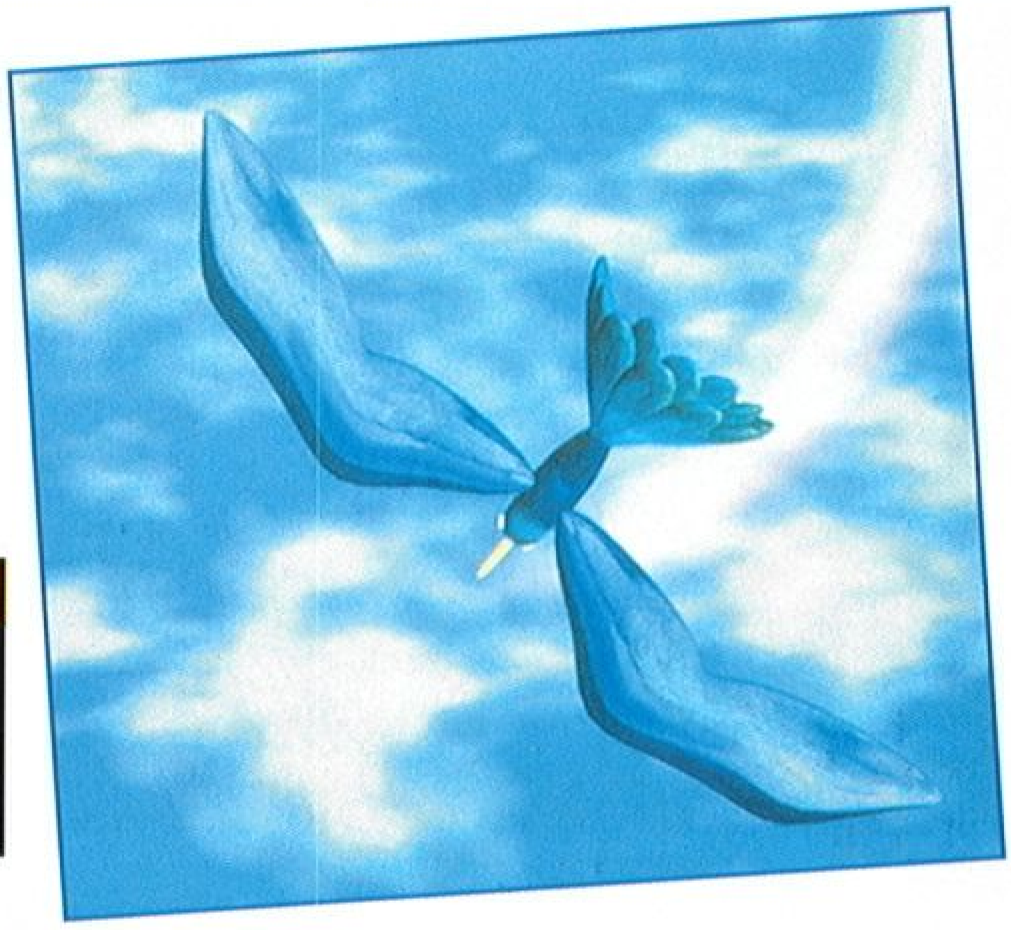
小寶與雙兒偕伴三人行遊走民間，找尋傳說中的藥材，搞了半天，原來是天地會總舵主－陳近南故意陷害？！完全顛覆歷史，你會在這裡發現，好人不再是好人，壞人也不再是壞人，從遊戲人間、笑看人生的小寶眼中，或許你會發現原來這個世界就是如此簡單，也如此複雜！

迎接九七年的來到，相信在不久的將來，可愛逗趣的小寶必能親自向你打聲招呼。也希望有更多的女性玩家及小朋友能夠前來一遊鹿鼎記的逗趣世界，裡面沒有複雜難懂的指令介面，讓你輕輕鬆鬆上手，就能完全的進入金庸的武俠世界裡。

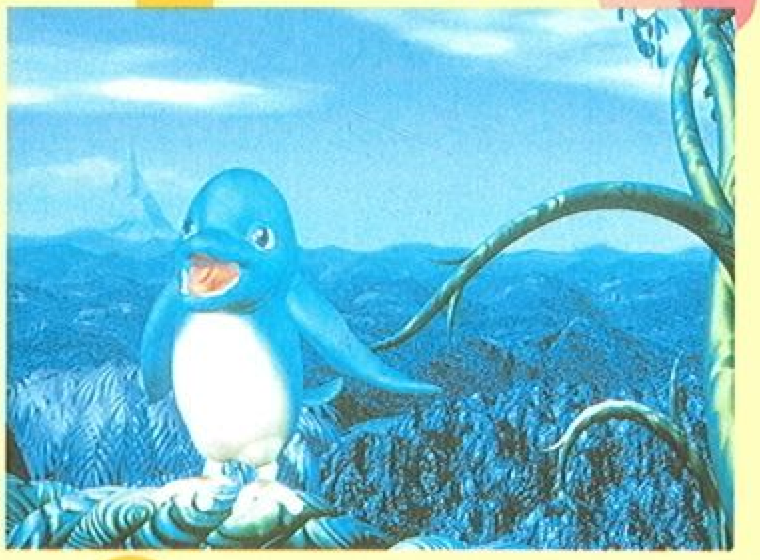




Fin Fin 另一個地球



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
不詳	光碟版	Win 95	機種：P-75 以上 記憶體：16MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
富士通株式會社	華義	二月	音效：S 操作：K/M



引吭高歌的FinFin

不是遊戲、不是模型，更不是螢幕保護裝置 這是一個全新的娛樂方式在遙遠的宇宙盡頭，有一個名叫TEO的惑星。那裡有清新的空氣、蔚藍的海洋、奇偉的峻嶺和蓊鬱的叢林，許多地球上看不到的野生動、植物就在那兒快樂地成長著。據說，那是牠們的天堂樂園…

星球上的擺陵那地區住著可愛的小朋友，牠原是生長在大海中的哺乳類（地球上稱作海豚），歷經長期的演化過程，現在長出一雙翅膀，成為海、陸、空三棲的動物，所以我們喚牠作「海豚鳥」。當晨曦昇起，亞米羅森林泛著一片淡金色光芒，有點不甘願地睜開惺忪的睡眼，昨日玩得太累的牠，現刻只想賴床。然而看到週遭美麗的景致，活潑愛玩的 Fin 立即精神大作，伸展雙翅小試身手，啊！順便來個空中翻騰兩圈半吧！做過「早操」的 Fin 覺得有點餓了，於是飛往西北的紫姆林園，那裡金砂般的紫姆果核是牠最愛的早餐。才剛到紫姆林園，易受驚嚇的奇奇貓就一溜煙地躲起來了。飽食後的 Fin 忍不住哼起幸福之歌，一路飛回自己最喜歡的遊樂場 - 亞米羅森林。

當夜幕低垂後，TEO星球還會發生什麼事情呢？是飛蜇出來野遊，還是月光草悄悄呢喃，或者信號蟲四處巡邏？當九月間兩顆月亮衛星交會時， TEO 星球會產生什麼樣的變化呢？和 Fin Fin 建立起親蜜友誼後，這個小頑皮又會有什麼令人驚訝的行為呢？ TEO 星球的奧秘與 Fin Fin 的獨特魅力持續發燒中。這不是童話故事，也不是神奇傳說。這是我們與惑星 TEO 的初次邂逅，也是我們與新寵物「海豚鳥」 Fin Fin 的一小段插曲，當然您也可以親身體驗。

這套由日本富士通株式會社耗時七年、斥資十億的多媒體互動式娛樂軟體，日前已由華義國際取得在台代理發行權。根據該公司透露，日本富士通將會陸續開發出更多的場景與更強大的功能，讓我們可以一窺 TEO 星球的究竟。目前台灣所發行的版本中提供有「紫姆林園」和「亞米羅森林」兩個場景，第三個場景「秘密入江口」預訂於 97 年 2 月上市，屆時已購買第一版者將可免費昇級。這個新版本會運用 Windows 95 多工的功能，讓使用者可以隨時和 Fin Fin 玩耍，還具有螢幕保護裝置呢！而且按下 keyboard 的「S」鍵，Fin 曼妙的身影就被拍攝下來了，可以拿來做 Windows 95 的桌布喔！現在日本的 Fin Fin 迷已成立了 TEO FAN CLUB（TEO 迷俱樂部），他們的網址是 http://www.teo-world.com ，有日、英兩種文字說明，滿載著關於 Fin Fin 的最新消息和活動報導，有興趣的朋友可以到那兒參觀參觀。



火紅美麗的蛇鳥



TEO 惑星上的奇花怪草



自1月16日至2月15日止

天晴傳－伏龍之章



傳說在遠古的過去，曾有一支繁盛的龍人族，在成為地上的最高種族後，開始想要取代諸神的地位，神震怒了，將龍族們打入地底深淵…。有一天，有一名野心家為了統治天下，展開了一連串的陰謀。而玩者扮演的主角是一個四處流浪的少年，無端的被捲入這場紛爭之中。在進行遊戲的同時，除了注意情報的蒐集外，還要注意各角色的等級以及裝備上的武器、防具、道具等工具。遊戲在前半部屬直線進行，也有少許的支線任務及偶發事件，再加上又特別設了幾個陷阱，玩家可得小心才行！

松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟
- 售　價：720元

藍色石榴石

Blue Garnet



在遙遠的南方國度，一個世代守護「秘寶－藍色石榴石」的王國，因祕寶於聖殿祕室中失竊，導致守護祕寶的王國公主－妙子身體起了變化。王國占卜師令公主妙子遠赴東方找尋一位私家偵探，並藉由他的幫助才能找回秘寶。玩家的任務是拿回被偷的所謂藍色石榴石的秘寶，並歸回原來的地方以解開咒語，使王國回復和平。因以玩家必須以魔力封印的紙牌作戰。此牌是以衡量雙方戰鬥力為其得分點，因此勝方便能得到點數而使對方的戰鬥力減少，之後便能利用『性』使其失去理性而奪回秘寶。

歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版本：磁片/光碟
- 售　價：760元

匕首雨

Daggerfall



為Bethesda Softworks公司所發行「長老捲軸」系列角色扮演遊戲的第二章，是第一章Arena的續戰集。在遊戲中，玩家所扮演的是國王的心腹，奉命前往Daggerfall調查先王Lysandus的鬼魂為何無法安息，以及國王寫給王后的信為何不見蹤影。在遊戲中有一萬六千多的城鎮、地下城可讓玩家探索，所有商店及公會包括城門的開啓都儘量模仿中古世紀人民活動的時間，讓玩家能體會到眞的是在中古世紀的城鎮之中探索。遊戲並提供可自由旋轉、縮放的地圖功能，可讓玩家清楚的知道自己身在何處。

憶弘國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟
- 售　價：1200元

大富翁之破壞超人



是一款以「大富翁」方式作為藍本而進行的遊戲，玩起來時有點策略的味道。每個遊戲人物擁有一些如生命值、特能值、攻擊力、防衛力等等的屬性，而這些數據是在路上戰鬥時作為計算用的，戰鬥又分為普通攻擊及絕招兩種。遊戲並提供了最多四人同玩的設計，而當不足四人時，餘下的人便會由電腦控制。另外由於採用了自行研發的「個性智能導向系統」來控制電腦的活動，使得每個角色在遊戲中能突出各自的個性做附合自己個性的事，而不會只是刻板地進行買賣土地的活動。

漢堂

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟
- 售　價：580元

愛琴日記



你有一個想要追逐的夢想嗎？本遊戲將會讓您一一實現。故事開始是主角在不小心的情況下，考上了市內最著名的愛琴學園，該學園裡有一個傳說，那就是在學校的大榕樹下告白的情侶，將永遠受到天神的護佑。遊戲的目的是在學校的三年生活中，玩家可以選擇自己喜好的方式來進行遊戲，而所做的每件事將影響每位女孩子對您的感覺，遊戲中的女孩子非常多，有清純的、可愛的、浪漫的、嬌艷的…應有盡有，玩者必須依照不同的個性去挑選合適的約會地點，來達成追求的目的。

精訊

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：光碟
- 售　價：590元

天龍八部

由於是電影版的關係，遊戲的劇情走向乃是遵循著電影版本發揮，主要的目的除了刻畫出金庸筆下的人物特性之外，並首次以女生爲主角，也特別增加了一套『人性』處理系統，也就是每個人的人性都有光明與黑暗的一面，在遊戲中則是用『正』、『邪』來代表，人性的正、邪將會影響到人物可修練的武功，玩家也可選擇性的處理事件及物品，如果想鑽研邪派的武功，就多作些壞事、多吃一些毒物，反之，則作一些



好事、讀一些向善的經書。不同的選擇，可是會有不同的樂趣喔！

歡樂盒

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟
- 售　價：980元

天　網

SKYNET



天網是由Cyberdine的一位黑人科學家所發明的，由於天網的創立，使得未來的人類浸身於水深火熱當中，John Connor與天網的戰爭才剛剛開始而已…。這款遊戲的名稱，是直接採用電影情節裡的的虛構網路名稱，而整款故事的發生背景在未來，也就是敘述John Connor與其戰士們對抗天網的精彩劇情，並以Doom-Like的遊戲方式展現。在這款遊戲當中，玩家並非是毫無目的地橫衝直撞，而是有個特定的任務目標需要完成。而在每一關開始之前，可以欣賞到一段相當精彩的眞人過場動畫喔！

憶弘

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：SV
- 類型：動作射擊
- 版　本：光碟
- 售　價：1080元

WIN麻將NET

麻將，是最能表現中國人智慧的一種娛樂。姑且不論它帶有的賭博色彩，它千百年來爲無數的中國人增添了許多樂趣，聯繫了親朋好友間的情誼，可謂功不可沒。拜科技發達之賜因而電腦普及，這項國粹也被人們給搬上螢幕。本遊戲是一個可以在區域網路上自由開局並選擇允許參與遊戲的玩者。除了強大的網路功能外，還有一項語庫功能的設計，每個角色都有其專屬的語庫，讓玩家在網路上和朋友打牌時，由電腦將



玩家想說的話說出來。怎麼樣·心動不如馬上行動吧！

軟體世界

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟
- 售　價：600元

越野冠軍賽

Rally Championship



這款由歐洲MAGNETIC FIELD設計，擁有不得不讓人對它一流的畫面豎起大拇指的衝動，從遊戲開頭的影片到設定選項，每一個環結都讓玩家有和Rally緊密結合的感受，詳細的設定讓玩家可以選擇適當的視角、消失點以及畫面精細度，遊戲中並提供了直昇機視角，也就是從車子後上方俯視的角度；駕駛員視角則讓玩家如車手一般坐在車子裡面，帶著手套轉動方向盤的雙手；最後一種視角是迫力視角，省略了車體處理的部份，讓玩家充份體會速度的快感，隨著路面的起伏和綿延的彎道起舞。

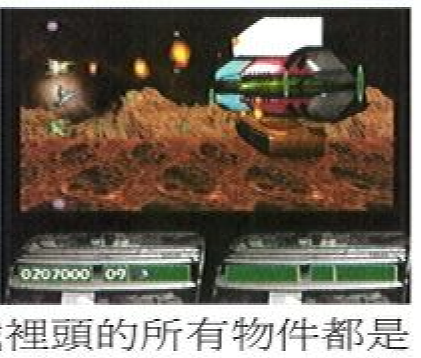
憶弘

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：890元

火線大風爆

FIREWIND

“火”是由DDM小組所製作與開發的橫向捲軸射擊遊戲，在良好的企劃與整體包裝之下，成功地塑造出另外一種截然不同的遊戲風貌，透過精彩的語音敘述與簡單明瞭的半動畫方式，清清楚楚地將整款遊戲的發生背景與劇情交待得相當詳細。“火”全程採用SVGA顯示模式來進行製作，除了背景捲軸的繪製仍然採用傳統的平面圖型之外，“火”



遊戲裡頭的所有物件都是採用3D模型來製作與成形的。在每一關之間的空檔玩家可以在裡頭進行購買武器或是與間諜交談，是一項較爲創新的設計。

熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：動作射擊
- 版　本：光碟
- 售　價：600元

97年勁爆美國職籃

NBA LIVE 97



比起前作，NBA 97的在各方面的表現都改進許多，球員動作從最基本的運球、投籃，到花俏的飛身灌籃、轉身過人，一應俱全。另外，NBA 97取得了NBA的授權，是Official NBA Licensed Product。因此遊戲使用NBA眞實球員的資料，例如全部29隊球隊，超過400個球員的照片和詳細資料都會在遊戲中出現，還包括自由球員呢（Free Agent）！在語音及音效方面，音效的表現在水準之上，觀衆的嘈雜歡呼聲、運球、投籃的碰撞聲都栩栩如生，讓人有如臨其境的感受。

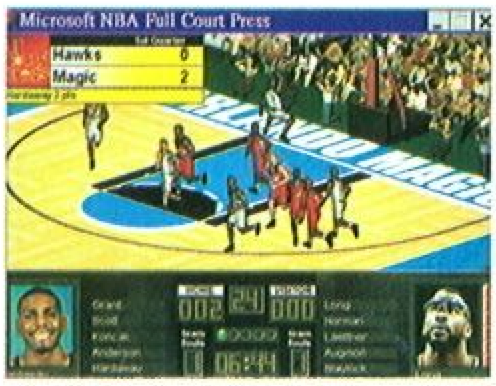
美商藝電

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：980元

NBA職籃大聯盟

NBA Full Court Press

Full Court Press的原意是全場壓迫防守。遊戲在球員動畫的繪製上可以說是非常的精彩，包括投籃、灌籃、運球、抄球、原地跨步等等，豐富的動作加上逼真的動畫模擬，玩家就像是在眞正的NBA球館中打球一樣。在教練模式的部分，玩家可從季後賽中挑選一支球隊出來當作要模擬的隊伍，然後就會看到賽程表，之後就可以一場一場地到球場去看看比賽進行的過



程，也可以讓每一場球都自動模擬比賽結果。在比賽中並可以視實際需要將許多設定做適當的調整，是一項體貼玩家的設計。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：1490元

勁爆美式足球97

Football Pro 97'

連年獲獎的美式足球Football Pro的最新續作，以3D立體模型架構整座球場與球員，玩者可以任意調整視角，從最適當的角度觀看、調度整場比賽。遊戲在音效方面下了不少工夫，舉凡觀衆的鼓譟聲、對仗前起攻手大聲呼叫戰術的語音、激烈的衝撞聲和球員的呻吟，都詳實的在遊戲中呈現出來。在遊戲中您還可以設計屬於自己的特殊戰術，整套戰術包括了隊員的



走位與執掌和球的流動方式與方向。戰術的設計頗複雜，遊戲還附有戰術精靈幫助您以簡便的方式一步步將戰術設計出來。

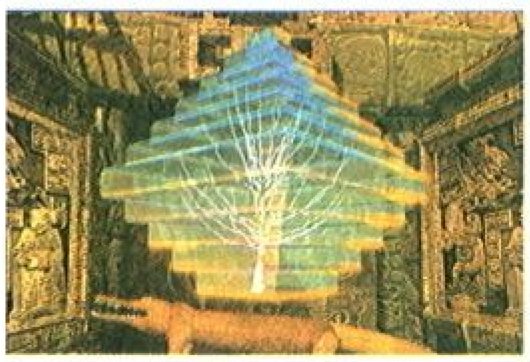
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：1350元

顛覆文明

Timelapse

就在教授的緊急召喚下，您火速來到伊斯特島，您必須穿越時空之門，在時空中自由旅行的同時，逐步解開亞特蘭提斯之謎！Timelapse的畫面以逼眞的圖像光跡追踪技術作全螢幕的3D立體影像處理，畫面幾可亂眞。而遊戲方式與『MYST』有點類似，您必須透過『時空之門』來回穿梭於埃及、馬雅、亞特蘭提斯、安納塔齊和伊斯特島之間，以解開各式各樣的謎題



；遊戲中的謎題豐富多變且富挑戰性，再加上有趣的故事劇情，這些條件完美地結合在一起之後，想必能夠帶給您不一樣的遊戲感受。

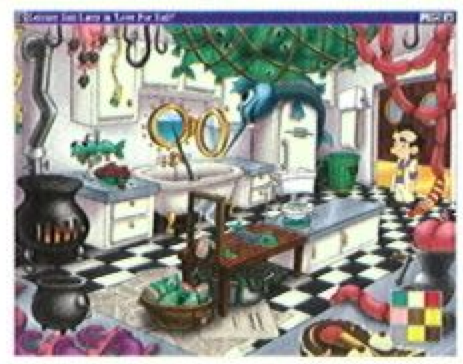
英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：飛行模擬
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

幻想空間七：愛之航

Leisure Suit Larry:Love For Sail!

故事延續萊里在〈幻想空間六〉的最後，與美艷的Shamara相處一段時間之後，她開始覺得太平凡了，所以只好跟Shamara分手囉！這一回在萊里的冒險中，可是全程語音相伴的，而配音員那說起話來慢條斯理、有氣無力的感覺，就像極了萊里這位情場經常失敗的男人。而這次的冒險地點是一艘郵船，船上的花樣相當多，賭場、游泳池、



舞廳…等等，這些都是可以冒險的地方。最後，這個冒險遊戲不適合小朋友玩，只要你是適合的年齡層，相信你會欣賞這個有顏色的冒險遊戲。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟
- 售　價：1350元

銀河快打

CYBER GLADIATORS

由Sierra旗下的Dynamix小組所製作的立體格鬥遊戲，決鬥場地設定在泰尼星球上面的八個不同地點，每個舞台的佈置都完全不一樣，不過都有個共通的特色，就是這些明暗對比強烈的場景都充滿了陰暗與神秘的感覺，在舞台的構圖方面，玩家可享受到空曠廣闊的視野。另外在一些特定的舞台當中，玩家還可以利用輔助道具來給予敵人一番



痛擊，像是可以拔起外面飛射進來的光矛射過去。至於在人物方面，怪異的外型，各種飛散與火花等等的碰撞視效，都可以使玩家感受到另類的樂趣。

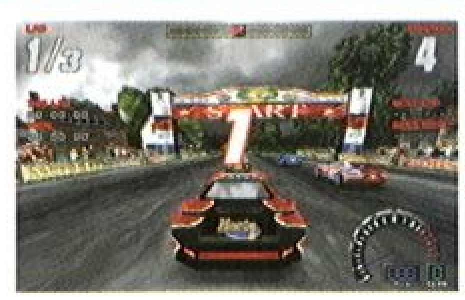
第三波

- 記憶體：12MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟
- 售　價：1350元

驚爆實感賽車2

Screamer 2

媲美大型電腦的貼圖、如臨現場的逼眞音效、滿足賽車迷追求的速度感、簡單容易的操控方法，這就是「驚爆實感賽車2」。遊戲多了不少新的設計：首先是設計了四個車隊－天使車隊、神鷹車隊、黃蜂車隊、閃電車隊，玩者在進入賽車場以前，必須先選擇一個車隊；第二個新設計是遊戲裡的車子可以讓玩者自行修改，有六個地方可以由玩者自



行改組，並全部都有五個選擇（輪胎三種）。第三個是當兩人在同一台電腦上對戰時，遊戲畫面會分割成上下兩半，頗有大型電動的氣勢。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：950元

幻境寓言書

FABLE

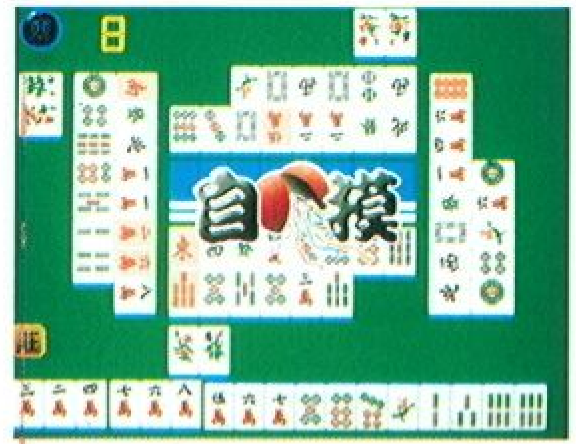


在一個被外星高等生物Mecubarz統治的遙遠國度裡，有一個名爲Balkhane的小地方。村莊堀漫~民過著勤奮、簡樸的生活，直到一名野心家的出現，使得居民受到了無情而嚴厲的無妄之災。在Mecubarz的震怒下，世界被分成四個區域，分別被不變的冰、霧、水、火等之一所支配著。而其野心家的四名黨羽分別被變成怪獸統治著絕望的人們。而你是那名爲Quickthorpe的年輕人，你能否從四個不同區域的怪物手中，取回控制大地一切力量的四顆寶石？以解救Balkhane的居民？

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟
- 售　價：1200元

麻將爭霸



麻將遊戲之所以不斷翻陳出新，除了身爲中國傳統國粹外，另外其廣受大衆喜愛的魅力更是一大大主因。而這款麻將爭霸是以標準台灣十六張四人麻將的玩法來進行，採自由對打與劇情模式，玩家可任意擇一與電腦對手盡情廝殺，AI的設計也很適合剛接觸麻將的新手。操作上同時支援滑鼠和鍵盤，畫面的解析是採用SVGA顯示模式，另有十六名不同職業、年齡的男女可供玩家選擇，而十六個人均有十六種不同的語音及習慣表現。農曆春節將至，打打麻將會是個輕鬆、不錯的選擇喔！

漢堂

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：SV
- 類　型：博奕
- 版　本：光碟版
- 售　價：480元

危機特勤組

A·D·COP



一場激烈的槍戰即將展開…。身爲「危機特勤組」裡最優秀的兩個成員之一的您，已等不及隊長下達攻擊的命令，悄悄地從側面進入倉庫，打算憑著自己高超的技術，將敵人全數殲滅。遊戲的規則簡單無比，玩家只要看到會動的東西就拚命攻擊就對啦！遊戲提供了三個完全不同的任務，其地點分別位於倉庫、飯店與基地，透過這樣有如電影一般的畫面轉換，玩家可以享受到身處於遊戲世界的虛構環境裡頭一樣的感覺，且提供四角方框與其顏色的設計來提醒敵人攻擊的先後順序。

光晝

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟
- 售　價：650元

魔神戰記 II



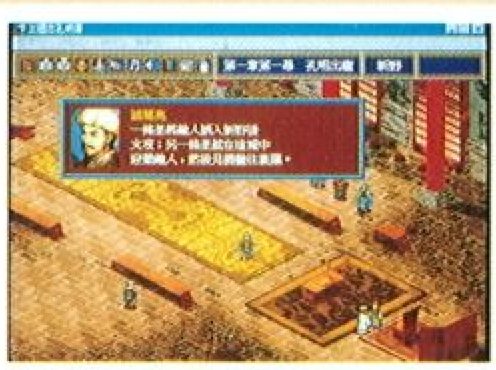
遊戲中的主角『亞特斯』是一個平凡劍士，因無意間救了水精靈族的少女『蓓莎』，就開始了他的冒險旅程，遊戲架構上是屬『英雄救美』型的故事題材。延續自一代的介面，且改善了一代中的種種缺失，畫面上充滿了古典精緻的歐式風格，造型豐富獨特的邪惡怪物、屬性相剋的各類魔法，並以全動畫方式展現，華麗精采、震憾十足。喜歡文藝劇情的玩家，在此款遊戲中更能深刻的感受到男女間的感情糾葛，配合三、四十動聽的曲目，喜愛RPG遊戲的朋友還可眞切的體驗一番不同的風味呢！

大宇

- 記憶體：540KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：570元

三國志－孔明傳

HAMBURGER WAR



您想要成爲軍師之冠、人間之龍嗎？眼下就有一個絕佳的機會。只要你盡速將自己投身在此款遊戲的舞台裡，巧謀妙計將成爲你的最佳助力，匡復漢室的重責大任自然也是落在你的肩上。遊戲中把孔明自年少時期到其身懷絕技都闡述了一遍，玩家可藉此對這位一代軍師有進一步的了解，而小說中那些膾炙人口的傳奇故事，如：舌戰群儒、三氣周瑜、七擒七縱平南蠻…等，也都一一出現在遊戲中，並在難度上設計了三種難易度，玩家可針對喜好選擇適宜的設定 。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟
- 售　價：1350元

朱紅血

THE LEGEND OF HEROESIV Ⅳ



若您是英雄傳說系列的忠實擁護者，那您一定可以感受每代故事劇情都能帶給玩家不同的感受；在『朱紅血』中是描述人們在諸神的力量面前所產生的許多無奈，以在遊戲中所回答問題的基準來設定主角的能力值，遊戲中出場人物衆多，只要能依狀況選擇擁有適當能力的伙伴，就可順暢的進行遊戲，玩家要於何時、何地重組隊伍都可以。戰鬥系統的設計方面，與前幾代大不相同，感覺像是玩策略遊戲。遊戲尙提供自動戰鬥系統，玩家們玩起來可發掘不同的樂趣喔！

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元



爽！
小蜜蜂、小精靈、麻將、俄羅斯方塊...
勇者泡泡龍
全新PC版　重現江湖
牠在百萬人的期盼下誕生！
絕對是全家人的新寵！
如你是電玩高手小心上癮！
癮
切記！
六大魔頭逃出禁錮的寶瓶，為挽救龍族，
必須盡快將它們抓回瓶中！
勇者泡泡龍漫畫書隨後上市
前1000名送專屬電話卡
Game Over
6大關
58小關
8類
55種武器及寶物
4類
30種的敵物反撲
暗關、密門、寶瓶...
同學競賽
單打、輪攻
全家同樂
附贈
螢幕保護程式一套
〈電腦通〉雜誌一本
龍愛科技
設計公司＼竜の愛ソフト
國外發行公司＼TRIREME INTERNATIONAL CO., LTD.
國內發行公司＼龍愛科技有限公司
國內總經銷＼集品資訊有限公司
TEL:(8863)5350679(代表號)　FAX:(8863)5424909
授權經銷：
〈北區〉互旺科技
(02)7161111
〈中區〉集品資訊
(03)5350679
〈南區〉第三波
(07)2254886
※國內各書局、電腦門市、資訊廣場、金石堂、新學友.....均有售。
●本廣告所題及之產品名稱及商標皆隸屬該公司所有
廣告企劃：洪吉棟



NBA
灌籃奇兵
·瘋狂火爆的灌籃奇招盡出
·可創造驚世駭俗的籃球奇才
·29支NBA球隊任你挑
100多位NBA明星隨你選
·最多4個人一起鬥牛
享受和小蟲羅德曼、大鯊客皮朋或天王歐拉朱旺一起上場的滋味吧！
NBA
HANG TIME
BASED ON THE HIT! ARCADE
Distributed by GT Interactive Software
MIDWAY
毀滅公爵之
核子風暴
·新武器、新敵人、新魔王
·更震撼的影像、音效
·"不可能的任務"、"ID4"都進場了
·支援網路對戰
準備大開殺戒吧！
SUMMIT
亞洲總代理 美商新美公司
北區:(02)7060660 中區:(04)2963060 南區:(07)3234567
http://www.ussummit.com.tw

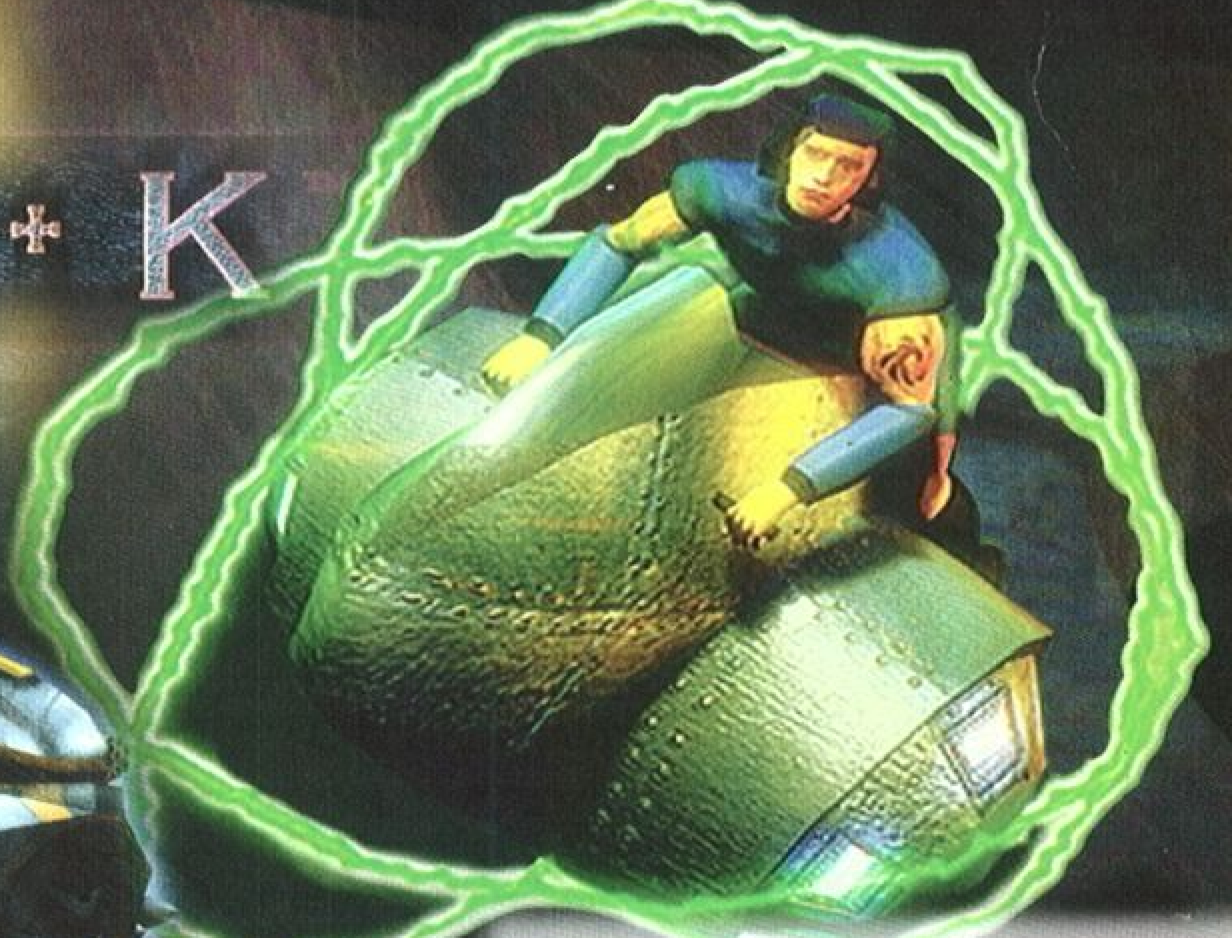

星空魔法美少女
遊戲特色：
○近八十餘種的遊戲角色登場，計有星將、戰鬥、咒法、龍族、異怪、魔獸等各種類別；其中星將角色多達十二餘款，讓玩家可以任意選擇適合自己的星座主角組隊征戰；多達十三個星系，超出百餘多關卡場景，讓玩家進行冒險之餘，一次玩個夠！
○突破一般動作遊戲單一路線作戰方式，除了讓玩家可於星空中任意挑選鄰近的星系征戰外，遊戲場景並彩多重關卡併合路線，使玩家在砍殺之餘，不在感覺枯燥之味。
○遊戲角色採即時動作方式，玩家除可即時控制角色武技、密技等行動外，並能於途中直接呼叫視窗界面，用以查詢角色狀態、替換隊伍物品、選用施展魔法、變更作戰隊形等。
○具有一般動作遊戲所沒有的RPG特性，角色可藉由戰鬥經驗的累積，來提昇自身職位／等級，進而增加生命、攻擊、防禦、聚氣、行動等各方面能力。
○本款遊戲共具備火、地、風、水四系二十七款基本魔法，另有精靈、神聖、黑暗等三系十二款特別魔法，玩家角色除了可以選擇施用攻擊／防護／定身／醫療等四類魔法外，並依魔法等級的高低，決定個人、區域、全畫面三種不同的施展範圍。
○玩家角色除了自身星系賦予的魔法，亦可藉由打倒敵方角色獲取魔法書，修習其他星系魔法；並可藉由魔法功力的累積，來提昇自身所具備的魔法等級。
○玩家可於遊戲對戰過程中，更換隊伍中欲操控扮演之星將角色，或是變更隊伍戰略陣形。
○玩家角色可於遊戲中途施展召換法術，召換或替換已征服之星將組成隊伍作戰。
非常玩家資訊有限公司企劃．製作
TEL:(02)912-9458 FAX:(02)911-6884

極速大賽

全3D令人目不暇給的軌道設計，炫爛瑰麗的造型景觀，驚心動魄的絕命追逐，構成一場又一場的『極速大賽』。喜愛賽車遊戲的朋友，只要你試過這360 度操控的未來車，你就可以將那些一級方程式賽車扔到垃圾筒了。

極速450km/hr與時間競飆

Scorcher



A·M·O·K



海底神兵

駕駛了最先進的兩棲戰鬥機器人，與邪惡帝國戰鬥。在深海中與陸地上，你不僅遭遇邪惡帝國的頑強抵抗，同時還要防範各種怪物的猛烈攻擊。邪惡勢力是否能鏟除，就要看你的戰鬥意志如何了？

最人性化的設計不需安裝程序

SCAVENGER ™

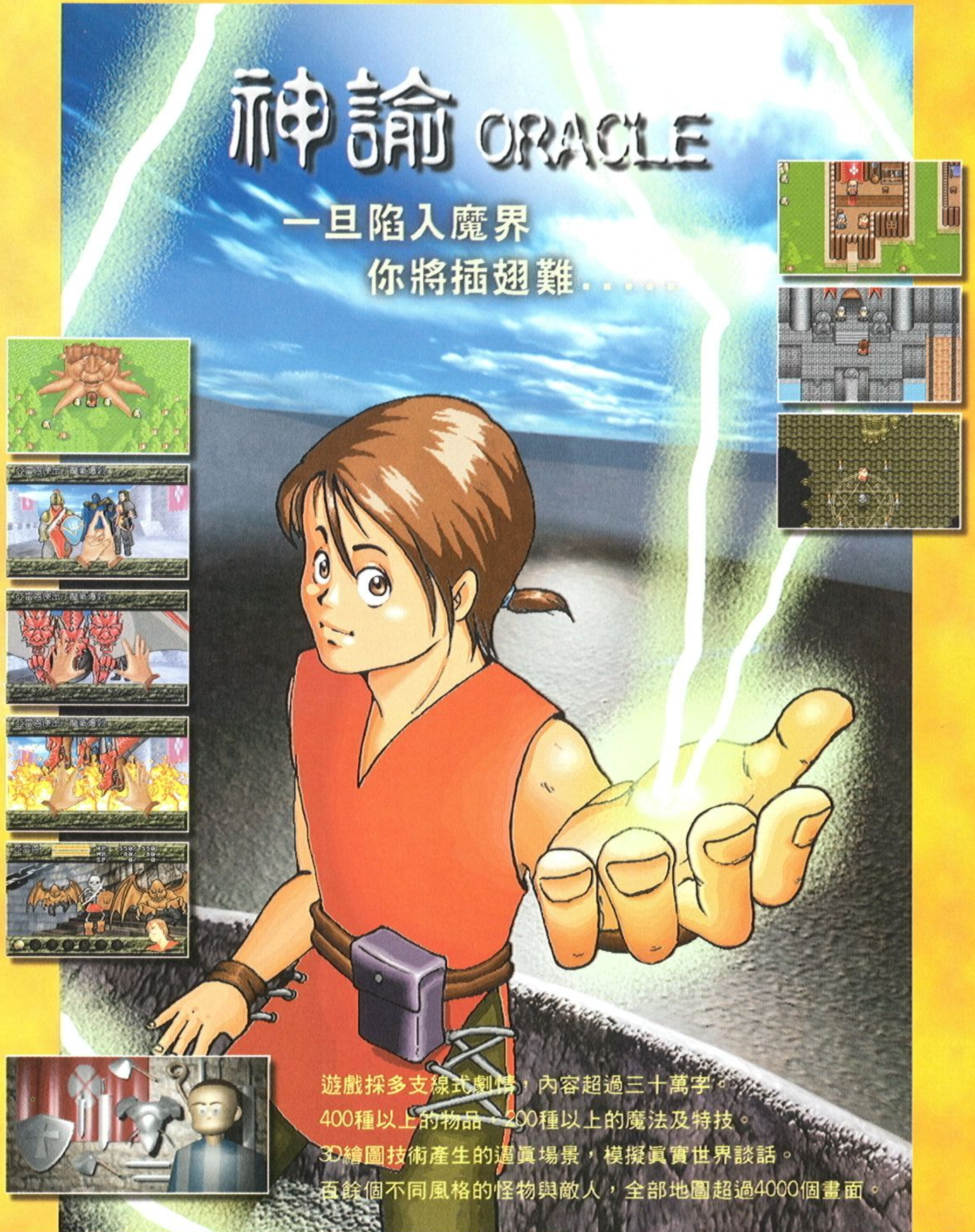
以上兩款遊戲都是SCANVENGER最新力作

對圖形處理、操控介面及音效構成都有特殊成就的SCANVENGER無疑在1996年成為娛樂軟體界的風雲人物，1997年由美商新美引進來台，勢將造成軟體遊戲的新浪潮。

SUMMIT

亞太總代理
美商新美公司

台北總公司：(02)7060660
台中分公司：(04)2963060
高雄分公司：(07)3234567
http://www.ussummit.com.tw



神諭 ORACLE
一旦陷入魔界
你將插翅難......
遊戲採多支線式劇情，內容超過三十萬字。
400種以上的物品，200種以上的魔法及特技。
3D繪圖技術產生的逼真場景，模擬真實世界談話。
百餘個不同風格的怪物與敵人，全部地圖超過4000個畫面。

在流暢的3D動畫與電影級的畫面中你可以奪取無人駕駛的機器人，並且用它與敵人展開廝殺。而不同機型的機器人有不同的特性與武器配備。

- 可控制超過20部重裝機甲（HAWCS）
- 從虛擬座艙中掃視戰場實況，鎖定攻擊目標或檢視受損狀況。
- 享受艾美獎得主克利斯・波曼的絕妙配樂自Direct Sound科技中源源而出。
- 可同時連線對戰８人。

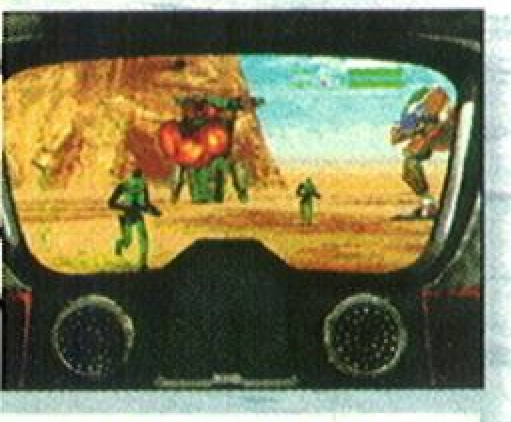
7th LEVEL

殛龍

G-NOME
THE CLASH OF MAN AND MACHINE


自HAWCS逃出去偷另一部重裝機甲


戰爭自冰天雪地到酷熱沙漠


注意自己的能源


摧毀敵軍的傳送系統，並切斷其飛彈系統


與友機利用無線電聯絡，互相警告危險狀況

魔法氣泡

for Windows95

© COMPILE









『魔法氣泡』中文版出現了！

這一次它不但可以在WINDOWS 3.1上玩，還可以讓你在中文Windows９５裡享受泡泡大戰！！

- 內含WINDOWS 3.1和WINDOWS９５專用版。
- WIN９５底下用全畫面來玩沒問題！
- ６４０×４８０　２５６色高畫質，漂亮精緻的「泡泡」們將在你的畫面裡堆積如山。
- 十六位造型可愛、表情豐富的把關魔王等你來打敗。
- 「ㄍㄟ！ㄍㄟ！ㄍㄟ！」幾十種好聽又好玩的語音音效原音重現。
- 十數張華麗細緻的壁紙讓您隨意安裝！

在『魔法氣泡』裡，你可以過關斬將，打敗所有的電腦對手，也可以找朋友大戰三天三夜，有心專研“泡泡道”的泡友們，更可以在『玩不完的泡泡』的地獄裡鍛鍊自己的本事。自認腦筋和反應不錯的，來『猜謎泡泡』裡試一試。保證將你難倒！不分年齡、不分性別、不分智商，只要你神智清醒、身心正常，『魔法氣泡』都適合你和你的全家大小、親朋好友、認識的不認識的人一起來玩！

微波軟體 總代理

中和郵政1-408號信箱 TEL:(02)232-3670 FAX:(02)232-3671
P.O.BOX 1-408,CHUNG-HO TAIWAN

CD-ROM



●日本當紅H-GAME
淫盪上市！
淫獸教師
●採用擬似多線劇情發展架構！
●淫獸教師展現魔力！



大富翁の
破壞超人
DESTROYMAN
熱鬧發行中
光碟版
這是一套非常另類的大富翁遊戲，
你能想像嗎？！

想暢遊萬象之都「香港」嗎？
不如先讓破壞超人帶領您瀏覽一番！

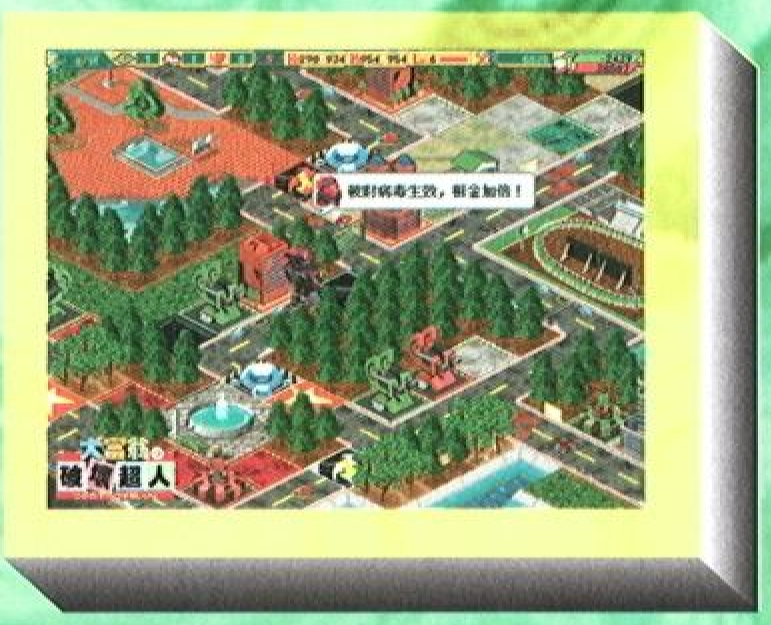






- 人物視覺採3D立體斜向顯示，加上刻畫細緻的戰鬥動畫，動感十足。
- 遊戲中提供了多種物品、卡片及道路上出現的球形小病毒，讓你又驚又喜。
- 為添加遊戲過程中的趣味性，特別增加了幾項別出心裁的小遊戲，如賽馬、射擊・・
- 光碟音源，首首悅耳動聽。
- 地形設有香港及台灣，讓您實現成為港台兩地的大亨夢。







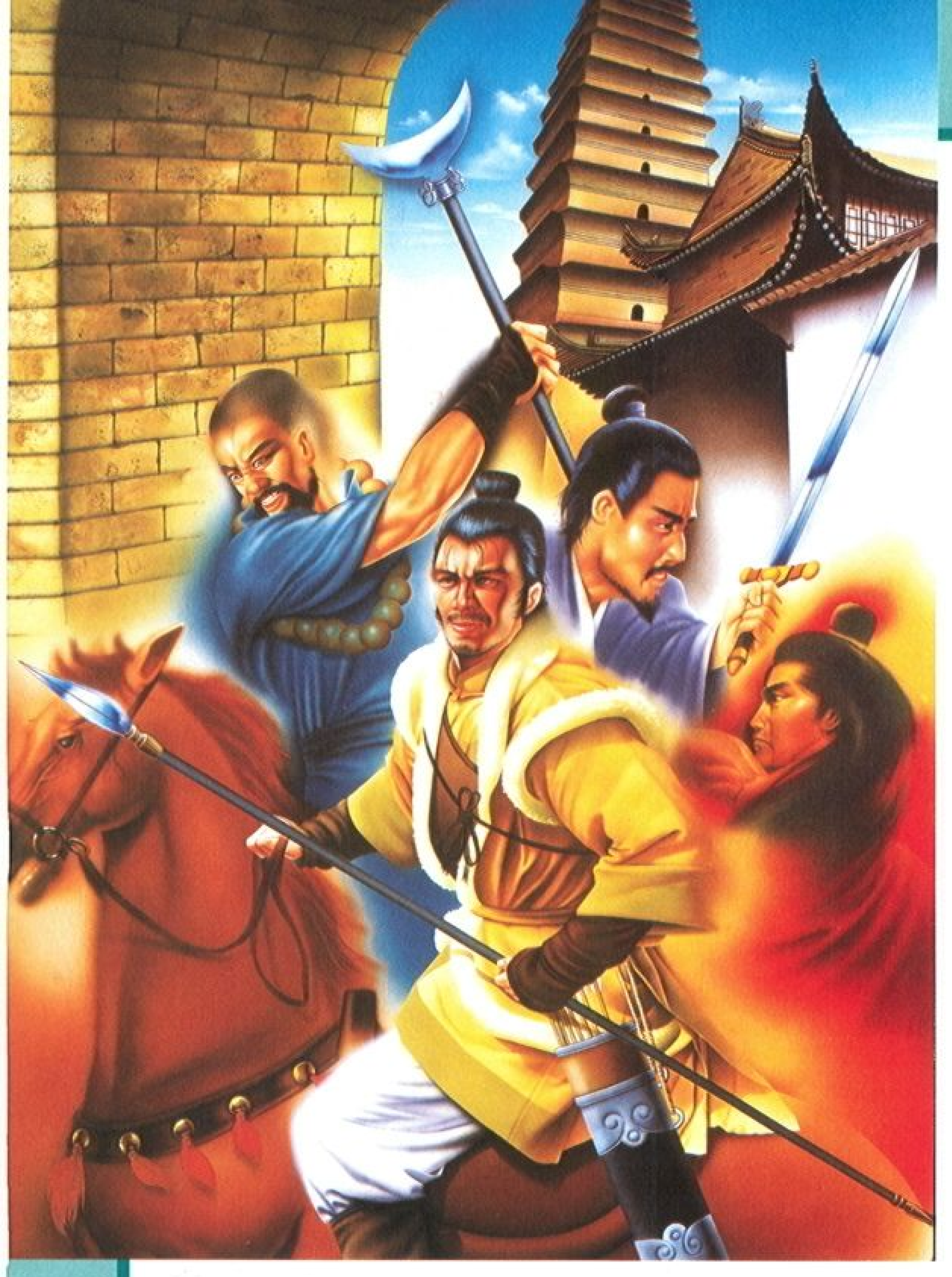


DYNASTY 漢堂　Square　GAMEONE 研發製作　安信電腦公司

台灣總代理:

漢堂國際資訊股份有限公司

高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)395-6800 FAx:(02)391-5054
E-MAIL:dynasty@tpts1.seed.net.tw
heet: // www.dynasty.com.tw



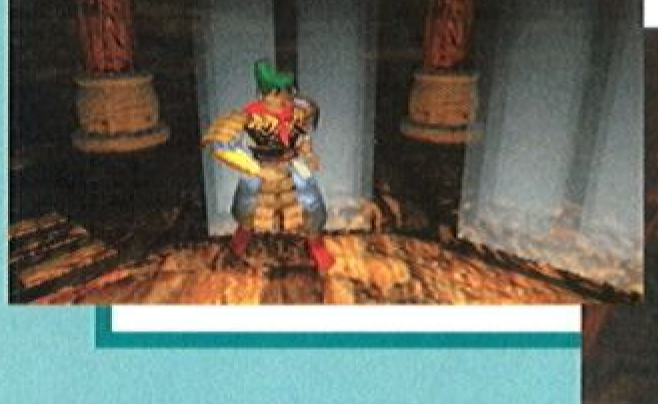
水滸傳

人說「少不看水滸，老不讀三國」，水滸傳讓血氣方剛的年青人想造反，三國演義讓歷經滄桑的老頭更老謀深算。可是造反的故事人愛看、有用的奇巧謀略人想學，誰能禁得了？

天災人禍其蔓延，大鬧凡間禍連年

話說五代亂後，趙匡胤蕩靖中原、黃袍加身，建國號大宋，在位一十七年後傳弟太宗，太宗在位二十二年後傳位於太子，此朝皇帝廟號仁宗，登基二十七年間民豐物庶，天下太平無事。但樂極生悲，在嘉祐三年上春間，瘟疫開始如風散播，文武百官束手無策齊奏







天子，望爲蒼生祈禱、禳謝瘟神。不料，這場祈禱竟促成三十六員天罡、七十二座地煞降下人間凡世，大鬧宋室乾坤趙家社稷。

故事是這樣的，仁宗天子派了殿前太尉洪信，前往江西信州龍虎山上清宮宣請天師張眞人，這糊塗官有眼不識眞師，當面錯過不說，還因一時興起，於伏魔之殿放走了自唐朝封印至宋代的一百零八位魔君，響亮呼嘯的黑氣滾滾的直衝上天，突化百餘道金光望四面八方而去，本爲禳災卻惹禍，洪太尉這成事不足的傢伙促成宋朝最大的一場民災，而我們的遊戲也由此開始…

水滸傳中群豪傑，貪官汙吏莫不顫



『水滸傳』是中國最著名的社會章回小說，由元朝施耐庵所撰寫，通行本七十回，七十回後由



羅貫中續成。文中描述宋江等一百零八條好漢於梁山泊聚義成事的過程，訴說中國宋代中下階層生活的點滴，其中並雜有批判嘲諷朝廷之隱喻及小老百姓的吶喊，全書極力闡釋忠義二字，將眾好漢的出身及所遭遇的劫難娓娓道來。在水滸傳之序中，作者言己名利心已盡，〝水滸〞只是與友人閒談盡興後，燈下戲墨之作，但其後之人卻看出文中忠義之述及身在異朝的慨嘆，以水滸強人之反，憤宋室之弱。書中的好漢雖然殺人不皺眉，但所弒者無不是悖義忘信之人，而好漢們雖不得不嘯聚山林，但掠金帛而不擄女子、翦貪婪而不戕善良，講義氣重兄弟情，俠客之風盛。如書中的爲兄殺嫂的武松、爲友出頭而遭通緝的魯智深及接濟落難好漢的柴榮、宋江等人，還有一些奇女子，如開黑店專賣人

肉的母夜叉孫二娘及使日月雙刀的一丈青扈三娘等。

根據考究，『水滸傳』故事發生在山東、淮西、河北一帶，依山傍水的險要環境加上困苦艱難的時局，促成了匪類不得已的聚集，到底這些人是如何被逼至落草為寇的境地，讓我們在遊戲的十四回劇情中隨眾好漢步步登上梁山。

錯綜劇情相連貫，遊戲內容別小覷

『水滸傳』是屬於戰略角色扮演類型的遊戲，以全畫面640×480的顯示模式進行，劇情是由禁軍教頭王進得罪高太尉，攜母逃離東京路上遇追兵開始，主角自此登場，扮演救星的角色，主角插進水滸傳眾好漢的聚義過程，雖不屬水滸英雄，但卻引領所有成事的好漢邁向梁山。在第一段劇情中，主角要解救王教頭，並於史家莊收服不羈的少年九紋龍史進；第二段劇情則與史進共禦少華山匪眾的侵襲，意外與來襲賊寇結為好友；第三段是因與匪寇結交而和官兵惡鬥一場，然後夜離華陰縣；第四段是來至桃花村遇小霸王周通強娶民女，花和尚魯智深強退霸王，而眾人助其擊退周通；第五段則轉戰東京，與東京八十萬禁軍總教頭林沖一見如故，為其痛扁調戲林嫂子之花花太歲高衙內；第六段是至白虎節堂救出遭友陷害的林沖；第七則是在野豬林遇高俅軍隊圍堵；第八是主角將於柴家莊棒打驕傲的洪教頭及其徒弟；第九是眾人隨林沖被騙至草料場，遭陷阱埋伏而必須逃出生天；第十段是為失去生辰綱的青面獸楊志至二龍山興師問罪；第十一段是與托塔天王晁蓋談判破裂，一怒而鬥；第十二段是在及時雨宋江調停晁蓋與主角一行人之嫌隙後，原屬朝廷的楊志遭同僚逮捕邀功，再次與官兵的一場惡鬥；第十三段是於蓼兒洼殲滅所有官兵；第十四段，也是最後一段，即上梁山聚義廳火拼原梁山首領王倫。



這麼多段的劇情，分別都有不同的地點，如森林之中、惡水之涯，還有室內廳堂及以失火現場，也就是說，每一關都有一個不同地形的地圖，玩者必須完成一段劇情所交付的任務，才能進行下一關，每一關不同的完成目標有時是要敵方單位全滅、消滅敵方一定比例的單位數、 消滅敵方特定的單位(頭目級的人物)、消滅敵方一定比例的單位數與特定的單位、維持幾個回合不被敵軍消滅或到達撤退地點。未達成勝利條件，則此地圖必須重攻一次；每個單位在上一場死前的經驗值將保留，而隊伍所賺得的黃金數則剩下 1/2 。

戰場地型多變化，戰略運用靠巧思

基本上，遊戲是要靠戰鬥取勝，每一關都有官兵或強人等不同的敵人，一場戰鬥出現的最大單位種類，敵我方各有約15種；而一場戰鬥出現的最大單位個數，敵我雙方約有50個，遊戲的地圖專為此種大型場面戰鬥設計，可想而知其戰場之巨，也更提昇戰略運用之艱。而戰鬥後，我們可以帶走的人都是即將成為將來一同戰鬥的夥伴，在下一場戰鬥，就會為我方賣命，所以今日的敵人也許是來日的戰友也不定。一場戰鬥發生時直接以人頭圖出現對話講述此關重點，某單位還會講出特定台詞或在兩個單位發生對話以帶領劇情，而相鄰的兩個單位還可以用〝對話〞指令互相叫罵或說服投降，很有趣的是，當某單位死亡時，還會留下遺言，盡力打敗對方吧過了地物防禦力此數值上限，地物就會被破壞，當然這種招式的施展效果也就相當的有看頭。



在戰鬥中不但會提供各式地形情報，還會有曾交手過的敵方單位簡易情報，如等級、生命力、攻擊力、防禦力等，藉由這些資料可以讓玩者更容易訂定策略。敵人智慧可在三方面看出，第一是在移動時，當敵軍採取主動攻勢，會盡量往我軍所在地點前進；當移動停止時會待在防禦效果最高的地形上；設定時，會有某些單位在第幾回合才開始行動的狀況，在此之前這單位是在原地不動、靜觀其變的。第二是在攻擊方面，敵軍會判斷攻擊目標以可以打到的單位中總合評價最弱的單位，並以其為目標；而如果單位有遠程攻擊武器，則會自動盡量待在最大射程距離攻擊。另外是在埋伏方面，某些設定為埋伏狀態的敵人，平時並不移動，而當我方單位移動時踩到了他的觸發點時，他便開始移動、攻擊，接下來就和一般敵人相同；敵方埋伏的單位會在經過幾個回合都沒有人觸發他時，自動觸發開始移動。可守可攻，千萬別小看對方的機動性及應變的機智哪！

屬性設定很詳盡、特殊技能各巧妙

我方的人物屬性有：姓名、綽號、等級、攻擊、防禦、命中率、閃避率、移動力、生命值、氣功值、經驗值等，氣功值為使用必殺技所消耗，要靠物品或集氣技來恢復，而人物在戰鬥中的狀態有中毒、昏眩及敵我不分的混亂情形。除了個人，當隊伍成形，人口越來越多，還有整個隊伍的屬性必須考慮，如新舊隊員的個人資料；全隊持有金錢數，即打敗敵人所獲得之金錢及購買各種武器防具的支出，都在此處；還有依類型、強弱而分的兵器庫列表。玩者要為所有隊伍中的人物裝備武器及防具，以增加攻擊力、命中力或防禦力、閃避力，可以裝備的武器種類有刀劍、槍棍、雙刀、弓、火炮、禪杖、長刀、斧頭、鞭等，擅長拳腿的人則不可配備武器，您可見到魯智深手揮禪杖、王進手執長棒，楊春使大桿刀…每個已經配備的人在畫面上的裝扮都會與未裝備時不一樣。防具是一般可見的裝備，還有一些非防具的小飾品，如帽子、頭巾、項鍊、手鐲等來增加各種屬性，可以在商店買到或是由戰利品中取得。每個人可以攜帶4件物品，物品的種類包括增加生命力的藥品、解毒用的解毒草、回復氣力的丹藥等。每項物品、防具、武器及飾品都列出數項其可利用的屬性價值，對戰鬥及體力上很有幫助。

必殺技，在人物個人表現上有很大的不同，普通攻擊對敵方的頭目級人物幾乎如觸摸般無用，此時如果有特殊的技術在身，對戰鬥獲勝有莫大的幫助。必殺技有打擊技、亂舞技、防禦技、





回復技、集氣技、合體技及反擊技，打擊技較一般攻擊更強悍、亂舞技是結合數段攻擊動作的組合式絕招、集氣技提升本身氣存量以施展最強的必殺技、合體技則集兩人以上之力合力攻擊、而反擊技更絕的是必須由特定人物在敵人攻打時以一定機率反擊敵人。習得必殺技的方式有兩種：一是該名人物升到某個等級時悟出這種技巧，一是遇見高人傳授而學會技巧。必殺技也仔細的分有不同的屬性值，如此項必殺技之攻擊能力、範圍、距離、一擊必殺或特殊效果等。我方主要角色的必殺技種類約打擊技3種、亂舞技1種、集氣技1種、反擊技1種；某些人還會防禦技與回復技。當然，主要角色的必殺技數量是越多越好。敵方主要角色的必殺技種類是打擊技或是亂舞技1種；部份超強的敵人還會反擊技1種。而兩方的嘍囉角色則沒有必殺技，只有普通攻擊。每個人的招式還有不同的名稱，如赤髮鬼劉唐的招式是以鬼字訣命名，有鬼哭神號、魑魅魍魎、百鬼夜行；九紋龍史進是以龍字訣命名，有龍藏九地、神龍擺尾、龍騰九天等；還有御飛劍、施妖術的公孫勝以水火風土雷命名的回風返火破陣、風雷天罡正法、五雷天心正法、天嵐回心咒。

必殺技能尋高人、神兵利器覓名匠



代表主角的小人將隨著劇情的發展，其可以前進的地點將會出現在地理位置圖上。例如主角接下來可以去三個地點，分別是⑴可以找到新的夥伴。⑵可以到王進那裡學習新的必殺技。⑶可以到湯隆那裡打造強力的武器。可是卻規定玩家只能去一個地方，這時玩家就要看自己的狀況做選擇了。劇情中可以去的地方有蒐集情報的酒店；買賣兵器及裝備武器的商店；販賣一般武器防具的打鐵鋪及販賣藥品、解毒草的藥鋪。而隨著劇情的進行，有時玩家可以在高人處學到新的必殺技，在名匠處打造新的神兵利器；尋找一些對我方有助益的隱逸高士，如公孫勝的師父羅真人、擅教棒法的王進、雲遊四方的死要錢名打鐵匠湯隆等。

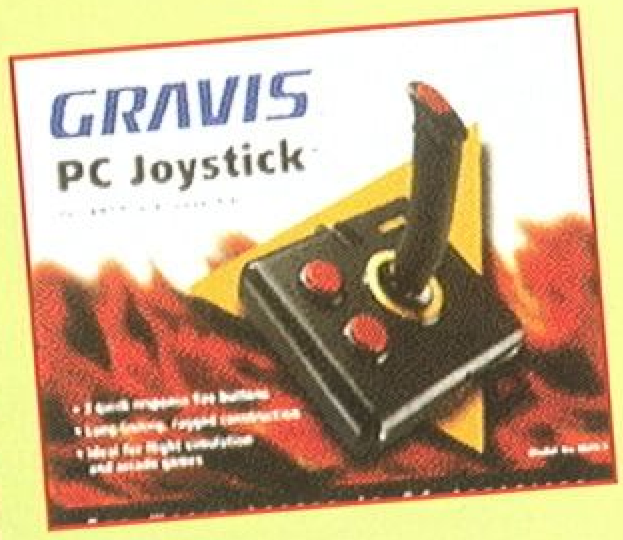
遊戲雖未一一繪出一百零八名好漢，但卻將一幫重要人物的特徵繪出，我方有入雲龍公孫勝、白日鼠白勝、神機軍師朱武、智多星吳用、豹子頭林沖、花和尚魯智深、及時雨宋江等人；敵方有插翅虎雷橫、金眼虎鄧龍、乾鳥頭富安、白衣秀士王倫及高俅、高衙內等人。人物或英氣逼人或猥瑣小人，面貌十分傳神，您會發現這是個頗為陽剛遊戲，幾乎見不著女生。目前遊戲仍在製作當中，希望能早日與您見面，共創梁山大業！

一切操控盡在指尖中

—個人電腦遊戲搖桿系列介紹

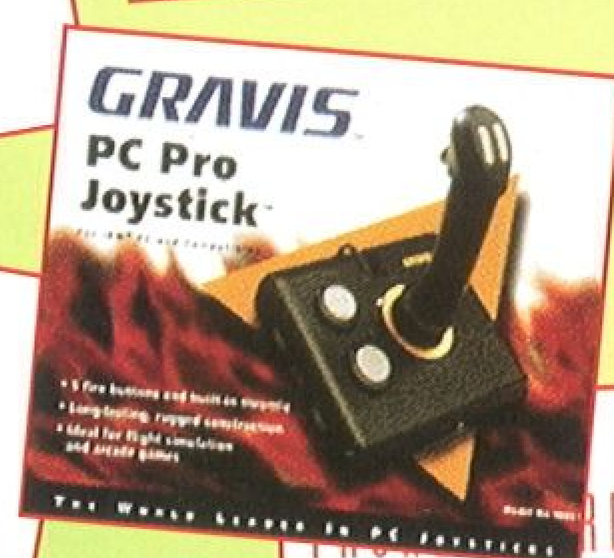




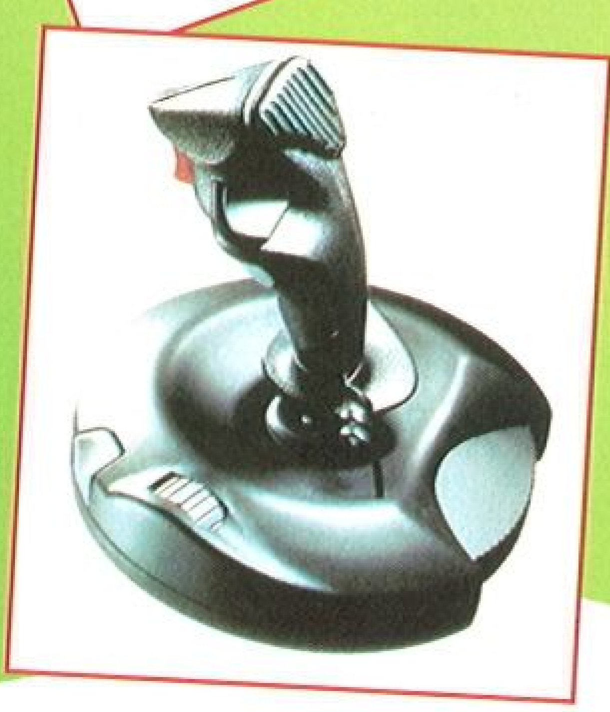
















要好好地品味一款遊戲，除了要有夠快、品質穩定的電腦之外，還有一些週邊設備也是不可缺少的，像是呈現畫面品質的顯示系統、襯托遊戲氣氛的音效卡、讓遊戲執行效率更佳的硬碟及光碟等。可是你是否忽略了一點，就是遊戲之所以會讓人入迷的原因？那就是互動性。如果遊戲的進行讓你沒有參與感的話，不論其聲光效果多麼驚人、劇情多麼紮實、速度多麼流暢，也只能算是一部製作得相當好的電影罷了。所以負責讓玩家的一切意念及思想行動，化爲指令讓電腦接受，進而讓遊戲隨我們的行動而改變，這便是操控介面的職責所在了。

除了鍵盤及滑鼠外，最廣爲人知的，可說是搖桿了。一款製作良好的搖桿，不僅能讓玩家可以輕易地操控遊戲中的各種動作，還能夠在長時間的操控之後，仍不會覺得手酸疲軟。以下本刊特地邀請硬體方面的特約作家，爲市面上的搖桿做一系列的測試及比較，分析出其優缺點；除此之外，還特地針對最有可能發生的搖桿問題，提出相當完整的解決方案。如果你正好在尋找一隻適合自己的搖桿，不妨來看看本專欄吧！

／Gorden.Peng

個人電腦遊戲搖桿系列介紹

寒假到了，應該也是遊戲軟體的旺季吧！大部份的個人電腦遊戲玩家在玩遊戲時，都是使用鍵盤或滑鼠來操控；如果是玩格鬥類遊戲，你會發現爲了找各類招式所對應的鍵盤，常常是亂成一團。我有一位同事非常喜歡玩格鬥遊戲，每天中午午休時間，你會聽到鍵盤被用力敲打的聲音，原來他又在玩遊戲了；由於他有一隻手較不靈活，玩遊戲時都只用右手，右手五個手指要很快的同時按二個以上的按鍵，眼睛一方面要注意看敵方的來襲，一方面又要注意鍵盤位置是否有誤，玩起來好不辛苦。

你有沒有想過，如果去購買一組有可程式化按鈕功能的搖桿，這些問題就都可以解決了；你可以將很複雜的鍵盤複合指令，重新定義給搖桿上的某一個按鈕，如此當你要攻擊對方時，只要輕鬆的按一個按鈕，即可輕易地擊敗對方，這種玩法不是較具有人性化嗎？而且還更具娛樂性，有一些人不喜歡玩格鬥遊戲，應該和鍵盤操作太複雜有關吧！

再看看戰爭飛行類遊戲，由於滑鼠最多只有三個按鈕，一方面要準確地控制行進方向，一方面又要隨時更換不同的武器，一方面又要隨時攻擊敵人，忙起來也是有得瞧的，最主要的問題是感覺不對；因爲滑鼠一點也不像飛機的操控器，如果要前進、後退、降落，你就只能將滑鼠移來移去；如果桌面部夠寬廣，可能還會壞了你的大事呢！此時如果你有一組像「火鳥二代」或「雷鳥」搖桿，你會發現原來駕駁飛機是那麼地簡單，那麼地有樂趣。

本期我們要爲讀者介紹七組遊戲專用搖桿，讓各位讀者在過年前可以參考買一組回家，在過年期間可以與家人一起同樂。本期所介紹的搖桿，大部份是GRAVIS公司所生產的；ADVANCED GRAVIS公司是生產個人電腦遊戲搖桿和遊戲墊（遊戲控制器）的世界領導者，他們同時也設計、製造和行銷有WaveTable的音效卡，及其相關周邊產品。Gravis公司創建於1985年，現在專事於研究發展、製造及銷售，其公司並分散在加拿大、美國和荷蘭；現今，ADVANCED GRAVIS公司已經是多倫多證券交易所的上市公司，目前該公司員工有200人之多，並有200多家配銷商及分佈在四十五個國家中的一萬五千家零售商。

Firebird 2（歌騰火鳥二代）簡介～一切操控盡在指尖中

1996年5月17日，Gravis Computer Technology公司總裁BURNABY宣布了「火鳥二代」的誕生，一個擁有優越控制和火力的可程式化搖桿，這是一個革命性的設計；因其符合人體工學的設計、有噴射式外型的握把、更有手部休息座的考慮，使你在玩遊戲時能更舒適，行動能更敏捷。



這個GRAVIS公司生產的可程式化的「火鳥二代」搖桿有以下幾個特色：

(1)有13組可程式化按鈕和可八方位調整的苦力帽。這個設計可以讓你在玩飛行遊戲時，減少飛行的複雜性命令操作；玩其他遊戲時，亦可有效地減少操作指令的複雜性。

(2) 有超過106個按鍵組合，可以指定由火鳥二代的按鈕來替代，這些



指定會被儲存在火鳥二代（Firebird 2）的記憶體中。它允許你指定一個字元字串由某個按鈕來替代，當你需要輸入這些長字串時，你只要輕輕按一下這個被指定的按鈕即可。

(3)火鳥二代搖桿相容於任何個人電腦上的飛行和戰鬥類遊戲，特別是與WIN 95的相容性，更讓我們能輕易地學會操作火鳥二代。

(4)使用火鳥二代使你不再爲了要擊毀敵機時需要更換武器，而到處緊張的搜尋鍵盤位置。你可以輕易掌握敵機動態，並給予迎面痛擊。所有的控制指令均在你手握住的火鳥二代握把上。

(5)你可以爲火鳥二代的按鈕設定任何遊戲控制指令，甚至你可以將一組巨集指令或複合指令或作弊動作，指定給單一按鈕；當你需要執行該項複雜功能時，你只要輕按該設定鈕，即會自動執行事先排演好的複合指令。這個特殊功能可以很有效地協助你過關斬將。

(6)火鳥二代的控制台中，已經預先設定了好幾套目前最流行的飛行或戰鬥動作類遊戲的各項指令，只要直接透過功能表選取某項遊戲，控制台即會自動重新程式化你的火鳥二代，使其適應該套遊戲的操作模式；使用者也可以透過這些預先的設定範例，學習如何將火鳥二代的各個按鈕重新程式化。當你學會這些控制後，你會發現玩遊戲時如果不使用火鳥二代，是一件多麼痛苦的事。

隨著這組搖桿包裝而來的軟體有：

(1)火鳥二代控制台（Firebird 2 Control Console）：這種拖拉式的軟體介面讓你可以很容易地來控制你的火鳥二號搖桿，你只要按幾個簡單的鍵或是用滑鼠點選，即可輕易改變火鳥二代的設定。其控制台也預先定義了許多套目前市面上非常流行的遊戲在火鳥二代中的操作指令，你只要用滑鼠點選遊戲名稱，即可改變火鳥二代原先的設定，以便你能順利地操作遊戲。

(2)詳細的說明文件：在其所附的光碟片中，有線上求助的PDF格式文件，列印出來多達191頁，說明非常詳細，可惜都是英文的；希望歌騰公司將這項好產品引進國內的同時，也能幫助國內的消費者，能以自己的母語來瞭解這套產品，將說明文件全面中文化，這才是本地消費者之福。

(3)許多好玩的試玩遊戲軟體。

更多的特色和益處

(1)有T型節流閥及升降控制扭，使遊戲的控制更具吸引力，讓玩家能更專心於遊戲中劇情的進行，而不致分心於鍵盤控制鍵。

(2)13組可程式化的按鈕，使玩家更容易掌握遊戲的精髓，成爲一個眞正的遊戲玩家。

(3)舒適的握把和手部休息座的設計，可大大的減輕玩家的手部疲勞，並使遊戲的玩家有更持久的戰鬥力。

(4)八方位的可調式苦力帽，更增加了遊戲的機動性。

(5)可程式化的程序，完全採用拖曳和滑落（Drag-and-drop）的簡易操作方式。

(6)內建多組目前市面上非常流行的遊戲控制鍵定義，讓玩家能輕易的享受到火鳥二代的樂趣。

(7)有六段握把張力調整功能，使你的手部感覺更靈活。

(8)實體的穩重基座，讓你能更穩定地控制遊戲。

(9)火鳥二代有最具競爭力的銷售價格。它具有較高價位的功能模組，如按鈕的可程式化、握把的容易控制與舒適、很容易安裝等，但它卻售價不高。

(10)完全相容各類遊戲，並十分容易地可程式化。

(11)火鳥二代不像其他的遊戲硬體產品，必須要有特殊的支援才能再遊戲中使用，這個意思是說火鳥二代完全相容於最近流行，或擁有最大市場的模擬飛行遊戲和打鬥動作類遊戲。

(12)火鳥二代搖桿能被當作一般標準的遊戲搖桿使用，更可以當作複雜的飛行遊戲或空間模擬程式的高階控制器來使用。

火鳥二代玩起飛行遊戲眞是得心應手，而且非常具有眞實感；是想要體驗眞實飛行，馳騁空中，翱遊天際的玩家所不可缺少的配備。缺點是設定較複雜，又沒有中文說明書。

系統需求

386 IBM PC以上或相容電腦。DOS 3.3或以上。101鍵鍵盤及IBM PC搖桿連接埠（建議使用有速度補償功能的連接埠）。1MB RAM及好一點的螢幕（否則遊戲畫面可不是很好看）。建議你再配備滑鼠和一部光碟機。

倍能 GrIP Games System 多重搖桿連接埠（MULTIPORT）簡介

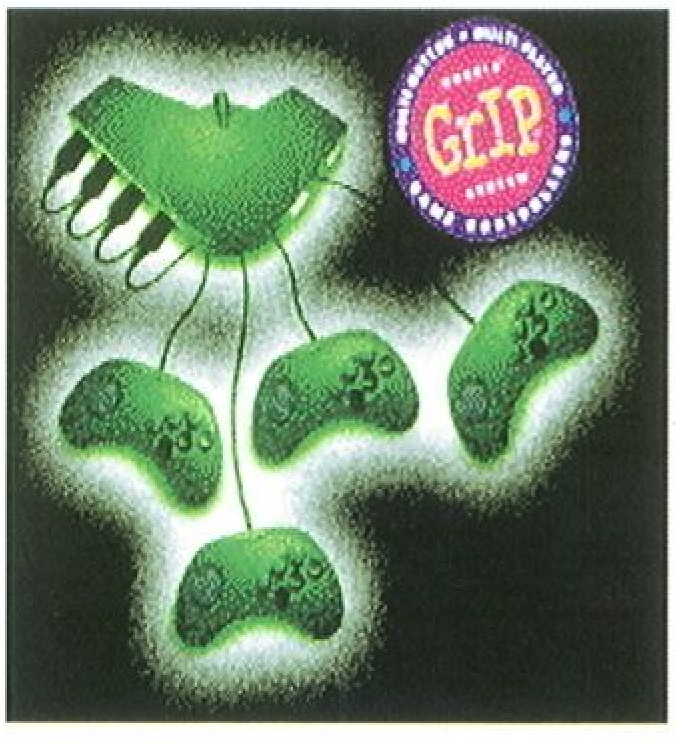
Computer Gaming World於1996年的12月份雜誌中推薦這組搖桿說：「Gravis的GrIP新技術，徹底改變了個人電腦上動作類遊戲的操控界面。」

這套產品包含一組多重遊戲搖桿連接埠、二個遊戲控制板（GrIP-Pads）、驅動程式、遊戲光碟片、詳細的安裝說明書（英文的）。另外還有二個一組的遊戲控制板（GrIP-Pads）包裝，是分開銷售的；如果家中的遊戲人口較多，可再加買此產品，如此即可在電腦面前四人同時玩競賽遊戲，一家四



口和樂融融。

Gravis公司這個新的GrIP技術，掃除了個人電腦遊戲無法多人共玩的障礙，GrIP Game System的出現，讓喜歡玩電腦遊戲的消費者，不再需要你爭我奪、排隊等候了，它可以讓四個人一起進行遊戲。



現在當你在操控遊戲時，你會發現其整體效能會比以前好許多，而且操控動作也會更敏捷。

現今標準的類比訊號遊戲搖桿連接埠，是個人電腦遊戲發展的障礙，因爲其無法突破CPU的限制、有限的按鈕和必須防止多人共玩。GrIP新技術突破了這些困境，這套GrIP多重搖桿連接埠系統可以同時連接四個GrIP遊戲控制器，並可輕易地連接上一般標準個人電腦的遊戲搖桿連接埠，而且可立即將多玩者、多按鈕訊號傳送給電腦。這套裝置也可以有效地減少安裝一般類比裝置冗長的流程。

這套系統所附的GrIP遊戲控制器有六個按鈕在右方面板上，另有兩個鰭狀按鈕在控制器的左、右前方，面板的左方尙有一個八方位的方向控制按鈕。在遊戲支援方面，你可以使用控制器上所有的按鈕來控制遊戲的進行，你不再需要搖桿和鍵盤交叉著控制，也不再會出現當你的遊戲需要六個按鈕時，你的搖桿卻只有二個按鈕的窘境，更不再需要用鍵盤來模擬搖桿的控制操作了。

這套功能超強的GrIP系統，完全支援Windows 95遊戲或其之下的DOS視窗遊戲。遊戲玩家現在可以程式化他們的GrIP裝置，來活化面板上的八個按鈕功能；縱使該遊戲不支援多個按鈕的操作，GrIP系統仍然能模擬。

「GrIP」是現今遊戲界最新的搖桿技術，其跳脫傳統搖桿的束縛，能達到眞正多人多鍵共同遊樂的新訴求。

GRAVIS GrIP遊戲控制器(GrIP-Pads)的特點：

(1)可同時支援四個搖桿：可讓四位玩家同步競賽，所以請不要吝於和你的朋友分享這套擁有優越功能的遊戲搖桿。



(2)每一個遊戲控制器有8個獨立的按鈕。

(3)有兩個鰭狀按鈕，可當作觸發器指令或操控用。

(4)在戰鬥類、駕駛或運動競技類遊戲中，可以透過按鈕程式化動作，來擴充遊戲的控制功能，並可執行複合指令，有效地簡化遊戲控制流程。

(5)採用高速數位通訊界面，有效增加了其反應的時間，解決了高速電腦下操作延遲的問題。

(6)提昇比傳統低速搖桿多12%～15%的效率。

(7)支援傳統標準搖桿。

(8)支援Windows 95隨插即用功能，可讓你很容易連接到Gravis公司的多重連接埠遊戲器。

(9)GrIP多重遊戲搖桿連接埠，除了可以同時連接四個GrIP-Pad遊戲控制器之外，還可以連接兩組標準的類比訊號搖桿。

(10)GrIP Game System完全相容於任何有支援搖桿控制或鍵盤控制的遊戲，涵蓋Windows 95版和DOS版的各類遊戲。

(11)其軟體自動校準功能，可確保遊戲進行中搖桿的精度和準確度。

可惜的是在沒有中文說明書輔助的情況下，對有英文障礙的消費者而言，整體的設定及程式化工作可能會有點困難。

Gravis GamePad Pro(歌騰白鷺)搖桿簡介～玩出你個人的風格

1996年7月25日，GamePad Pro在衆人的期待下與世人見面了。這組內建GrIP新技術的搖桿，可

支援多人同時操作之功能，這正是許多電腦遊戲玩家的期待。這組搖桿若配合GRAVIS GrIP MultiPort產品，則可以





四個人一起參與競賽，而且它完全相容於時下有支援搖桿控制的遊戲，甚至連只有用鍵盤操控的遊戲，也可以一點都不困難地用按鈕來模擬鍵盤操作。

比起傳統的類比式搖桿，這組PC GamePad搖桿可以使你的遊戲環境更具威力。這組搖桿可以幫助你在玩遊戲時，加速你的反應時間，並能做更好的整體協調，而且保證能讓你很容易得到高分。

另外NBA97和FIFA97有直接支援它的GRIP MODE，玩起來超順的；若有兩支的話，還可雙打。每隻除方向鈕外，另有10個按鍵，NBA97&FIFA97全都認得，若再搭配MultiPort，可四人用四隻搖桿；PC版的VR快打也有直接支援，可兩人搖桿對打（GRIP MODE）。

當然，白鷲也支援Win95的PnP（隨插隨用）和Direct Input（各版本），本身是搖桿外，也支援鍵盤模擬（可自定複雜的鍵盤巨集，設定極為容易，DOS及Win95下皆能模擬），觸感極佳。

這組搖桿還隨貨贈送一些免費軟體：



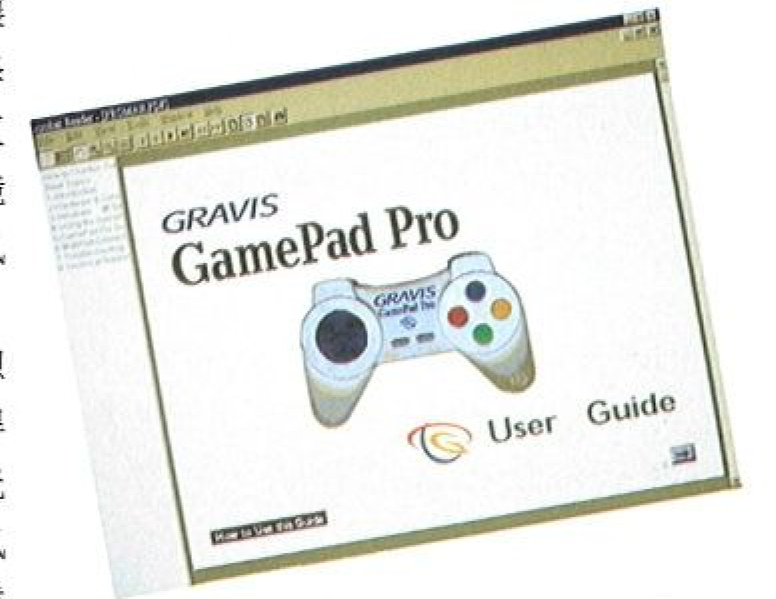
(1)GravUtil：這個程式可以幫你的搖桿做軟體校準，並可測試各個按鈕是否反應正常。

(2)在其CD工具集中也收集了一些共享遊戲軟體，可以讓你馬上測試你的搖桿。

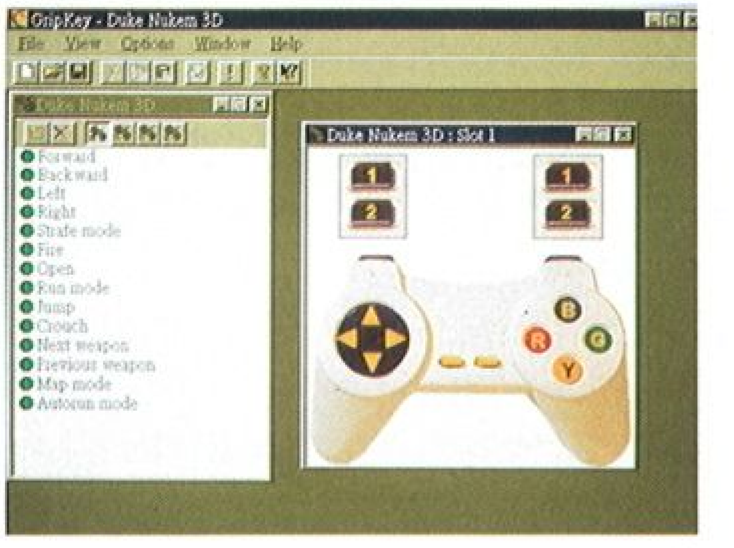
(3)PDF格式的線上求助電子書。

這組符合人體工學設計的GamePad Pro搖桿，可讓你在非常舒適的感覺中，一玩就是數小時也不會覺得累。最佳化的控制和靈活的動力，不單可以引領你進入武林霸主的地位，更讓你在遊戲中學習人與人的互動，及同台競爭應有的風度。



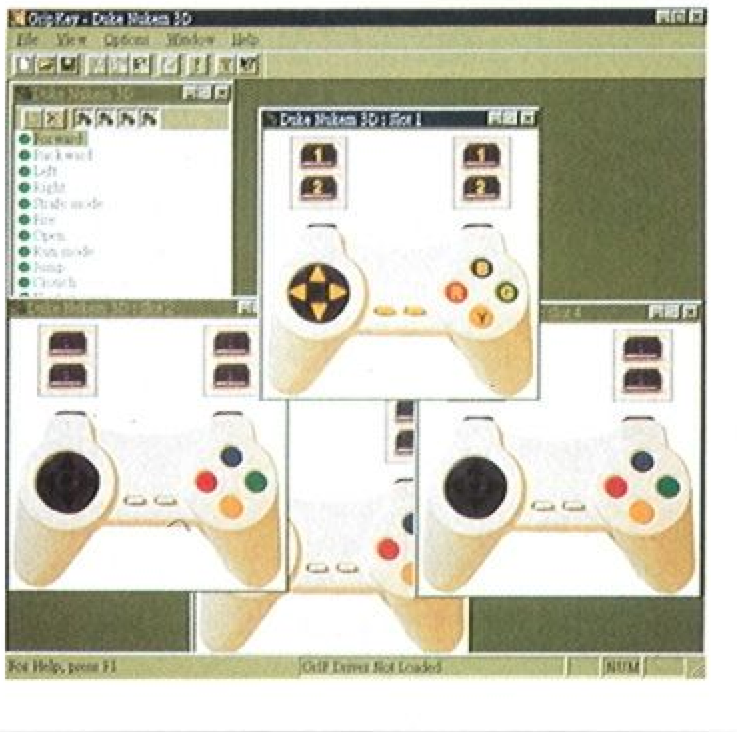


如果你想藉由這套搖桿建立起自己玩遊戲的獨特風格，你可以透過按鈕重新程式化的功能，來改變你的操控方式。其可程式化的項目有：複合鍵指令、字串指令、作弊碼或其他預先定義好的控制組。你可以很輕易地將它們定義在面板上方的六個按鈕、面板前側邊的鰭狀發射按鈕，甚至連面板正左方的方向控制器，也可以重新程式化。



GamePad Pro搖桿因為是採用數位式的GrIP介面，其玩遊戲的速度和整體效能會比一般的搖桿速率高出15%，如此在多人共玩的時候，就不會出現延遲現象，讓大夥一起競賽時，帶來更大的樂趣。

一般的搖桿在做校準時，大部份需要一套軟體來幫忙做校準的工作，也就是所謂的「軟體校準」，但這套GamePad Pro搖桿完全不需要做軟體校準，在每



次使用它時，它會自動作自我校準工作，完全不需要你擔心。

GamePad Pro搖桿的特性

(1)可隨時移動的遊戲桿握把。

(2)多重的按鈕配置，包括單扭射擊和快速發射。

(3)可選擇性的第三和第四的按鈕支援。

(4)右手或左手控制均可。

(5)支援GrIP系統，加強多鍵多人的控制。

(6)含四方位控制盤，十組獨立按鈕。

(7)內建Y-Cable（見圖YCABLEBX.GIF），可兩人同遊，且依然各有獨立的十組按鈕。

(8)全新數位介面，可讓遊戲效能提昇12%～15%。

(9)支援WINDOWS 95 Plug & Play（隨插即用）。

(10)可玩支援GrIP、控制按鈕在十個以上的遊戲，包含DOS版及支援Windows 95Direct Input的遊戲。

(11)若配合GRAVIS GrIP MultiPort產品，更可以連接四個GamePad，讓遊戲的進行更刺激，更有樂趣。

(12)相容於任何支援搖桿的遊戲，不論是單一包裝的Game-Pad，或是一組包裝的Game-Pad，都可以和你最喜愛的遊戲完全相容。

(13)這型搖桿更可以讓你玩只用鍵盤控制的遊戲，其面板上的十組獨立按鈕，可讓你模擬鍵盤操作。

(14)在Windows 95系統上所提供的軟體，可以讓你很容易地指定鍵盤命令到某一個按鈕上，包含複雜的複合指令。

(15)GamePad Pro這組搖桿可以和GrIP-Pads這組搖桿組合在一起，連接上多重搖桿連接埠。

(16)擁有自我自動校準功能。

(17)其符合人體工學的設計，讓你玩再久也不會覺得累。

要如何多人一起操控這套GamePad呢？

(1)二人一起操控的方法：以內建的Y-CABLE連接線連上兩組GamePad Pro即可。

(2)四人一起操控的方式：你必須另外購買Gravis MultiPort這套產品，這個多重搖桿連接埠可讓你同時連接四個搖桿，如此即可四人同台競爭。

由於這套搖桿可以配合倍能GrIP的多重搖桿連接埠使用，因此在其控制器的正下方有三道切換開關：

(1)單一組GamePad Pro。

(2)雙組GamePad Pro，透過內含的Y-CABLE連線。

(3)連接倍能GrIP的多重搖桿連接埠使用，可同時支援四人連線。

使用者在設定時，請別忘了先將開關切換到正確的位置。

系統需求：

IBM PC或相容型486DX-66。標準PC遊戲搖桿連接埠。CD-ROM（2倍速或更快），要安裝軟體用。三吋半高密度軟式磁碟機一部。硬碟空間需要4MB。Win 95按鈕程式化工具程式。

Blackhawk（歌騰黑鷹）遊戲搖桿～冷酷的遊戲終結者



任職於Advanced Gravis Technology公司的BURNABY，是製造遊戲控制器的領導者；他於1996年7月23日宣布一個新的遊戲搖桿誕生一Blackhawk（歌騰黑鷹）。這型每個人都買得起的新搖桿，在看起來非常新潮的感覺中，可以讓遊戲的新手循序漸進的學會控制遊戲。

接著我們來看看Blackhawk（歌騰黑鷹）的特色：

(1)四組反應靈敏的按鈕讓遊戲玩家能更隨心所欲的控制遊戲的進度，更讓你能隨心所欲地掌控所有的火力，使玩家相互交替在速度感和樂趣中。



(2)新穎的人體工學設計

握把，不單讓你的手部得以在舒適中把玩，更能讓你可以快速的控制該有的反應；其型似手槍的握把及其休息座的設計，能讓你在舒適中更俱持久力。這正是今天的遊戲玩家所需要的。

(3)平滑順暢的行動節流閥控制鈕，讓你有更眞實的飛行控制經驗。

(4)其嬌小穩重的基座，讓你在有限的工作空間中仍感覺揮灑自如，穩重而不隨意搖晃，讓你可以隨意置放遊戲搖桿。

(5)一款兼顧價格一般化及高品質的遊戲搖桿（在一個合理的價格內提供了完整的遊戲控制指令）。

我們可以將以上的特色精簡成以下四句話：

(1)有四組反應靈敏的觸控式按鈕。

(2)平滑順暢的活動節流閥裝置。

(3)舒適的人體工學握把設計。

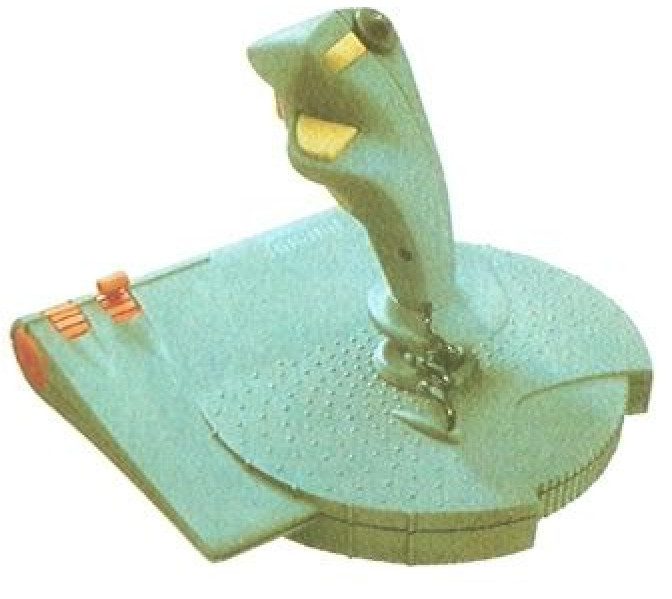
(4)厚實的底座，固定性高。

你不需要做任何的設定，直接連上Game Port後，再啓動你的遊戲，在OPTION選項中選擇「JOYSTICK」即可操控了。

歌騰雷鳥（THUNDERBIRD）搖桿簡介

歌騰雷鳥是同系列搖桿中的後生晚輩，卻也難掩其四射的鋒芒；絕佳的控制與完全的火力，加上難以抗拒的優惠售價，往往是入門玩家的第一選擇。

歌騰雷鳥搖桿（THUNDERBIRD）特色：



(1)可以控制所有的飛行類和動作類遊戲指令。

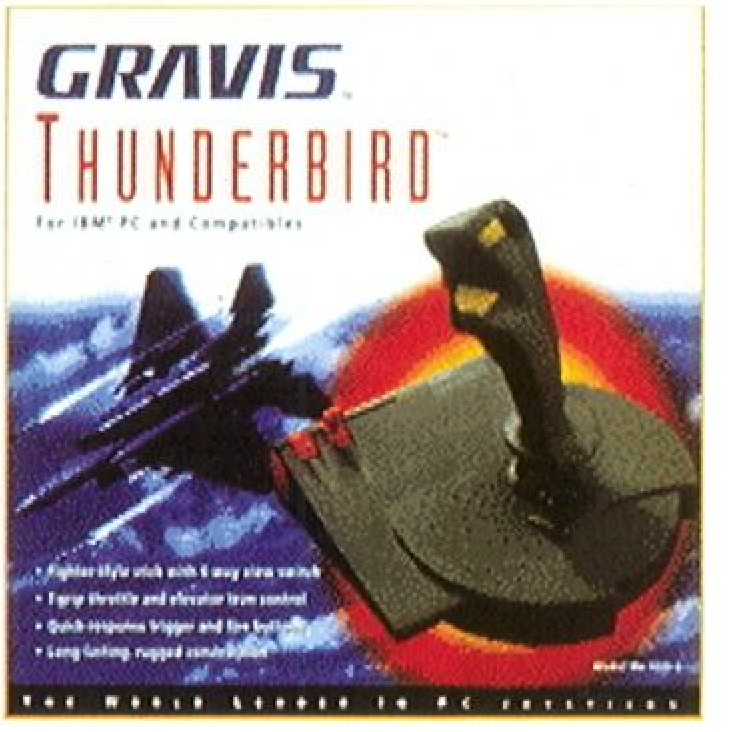
(2)在握把上有四個快速反應的發射按鈕。

(3)有八方位可調式苦力帽設計，讓你的眼睛可專注於遊戲的進行。

(4)有著力點在T型頭的T型節流閥及升降控制扭。

(5)有六段握把張力調整功能，可按照個人力道的不同給予適當的調整。

(6)有舒適的手腕休息座。



(7)相容於任何有支援搖桿的PC版遊戲。

你可以使用歌騰雷鳥搖桿的T型節流閥來輔助飛行，讓你的飛行遊戲玩起來更精確。如果你使用八方位可調式的苦力帽，可以使你的眼睛專注於遊戲的進行，而不用分心查看鍵盤按鍵。

歌騰雷鳥的特殊握把和手部休息基座，加上六段握把張力調整設計，可以使你在非常舒適的狀況中，控制高難度的飛行遊戲及需要快速射擊的動作類遊戲。

這組搖桿操作起來，比「火鳥二代」容易，但比「黑鷹」複雜，只要你稍微用心，馬上就可以樂在其中了。

PowerRamp遊戲搖桿簡介

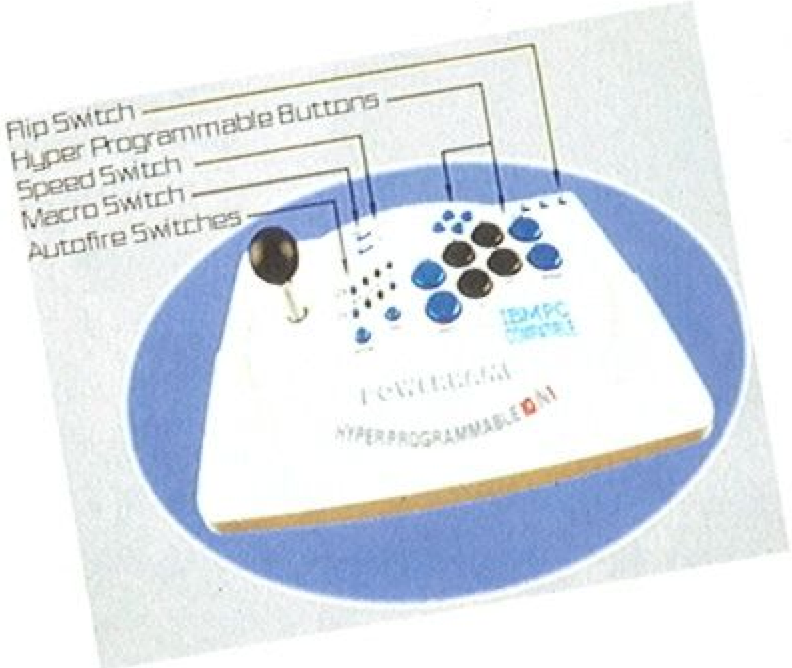
「倍能Ramp」的粗獷，讓玩家能像在玩大型電玩般，也讓玩家能在格鬥遊戲中，完全展現百分之百的功力。



使用這組十合一的超級可程式化搖桿，你可以指定大部分的鍵盤複合指令給單一的按鈕，也可以在遊戲進行中隨時線上切換四組不同的巨集指令。若要程式化PowerRamp這組搖桿，你不需要離開遊戲，即可有十段式的程式化選擇；這組十合一的HYPER程式化按鈕，可以讓你將多重鍵盤指令（複合指令），指定給單一按鈕，可有效簡化操作方式。

PowerRamp搖桿是玩格鬥類PC版遊戲的最佳選擇，因爲操作起來不單簡易更充滿了刺激性及挑戰性；當然它也適合玩其他各類有支援搖桿的遊戲。

PowerRamp的特色：



(1)有22個可程式化按鈕，將按鈕程式化使其非常容易操作，並且這些按鈕可以有無數次的更改其程式化內容。

(2)可同時記錄4組巨集按鍵設定。

(3)各鈕獨立的連發設定。

(4)大型電玩式操縱圓桿。

這組搖桿有提供HYPER Programing的功能，但卻沒有任何的說明書和相關軟體，把玩了半天，還是不得其門而入，猜想可能是歌騰公司寄貨時忘了放吧！但因爲繳稿期限已到，無暇再做進一步聯繫，有點遺憾。

現在我們將以上所介紹的以表列方式呈現，以方便比較對照：

產品名稱	出廠日期	手册	可程式化	可多人共同操控	附加軟體	附有電子書
火鳥二代	05/17/96	有	是	否	控制台、CD工具集	是
倍能GrIP		有	是	是（四人）	控制台、遊戲、工具集	是
歌騰黑鷹	07/23/96	有	否	否	無	無
歌騰雷鳥		有	是	否	驅動程式	無
歌騰白鷲	07/25/96	有	是	是	驅動程式、CD工具集	是
PowerRamp		無	是	否	無	無
GrIP-PADs		無	是	是	配合GrIP使用，但分開銷售。	

有關搖桿的問與答（FAQ）

(1)安裝Phoenix和Firebird時，出現Script Line 或Extraction Errors，該如何解決？

當你在安裝Firebird所附的軟體時，若出現Script line errors和Extraction errors的錯誤訊息，這是因爲傳統記憶體不足，無法安裝所有功能所引起的錯誤警告。一般最小的傳統記憶體要求是560K，你可以在DOS模式中執行MEM指令，來檢查程式可執行的最大記憶體空間有多少。

當你安裝了所有的程式後，剩餘的最大程式可執行記憶體至少需要550～560K。你每多安裝一個程式，記憶體就會被用掉一些。如果使用的DOS版本是6.xx時，開機時你可以按F5功能鍵，此時你會在螢幕上看到"Loading MSDOS"的字樣。

由於F5功能鍵會忽略Config.sys和Autoexec.bat的執行，如此即可空出較多的記憶體供你安裝軟體用。等軟體安裝完畢後，再重新以正常的模式啓動電腦即可。

假如你是執行Windows 95，那麼在啓動電腦時，你可以按F8功能鍵，並且選擇"Safe Mode Command Prompt Only"，如此可空出一些傳統記憶體。

如果以上的方法都無法空出更多的傳統記憶體讓你使用，你可能需要修改Config.sys和Autoexec.bat的組態，來達成空出更多傳統記憶體的任務。但是請記得軟體安裝完畢後，必須以正常模式重新啓動電腦。

(2)我需要一個高速遊戲連接埠（game port）嗎？

有些個人電腦遊戲可能需要在電腦中安裝高速遊戲卡，才能使搖桿正確地工作。在某些較快速的電腦中，有一些遊戲搖桿在讀取程式結果時，會有不穩定的現象；因爲有一些慢速的搖桿對遊戲連接埠的反應會發生一些異常現象，你會發現在某些遊戲中，當你將搖桿往後或往右拉時，會發生困難。

有一些電腦有一個以上的game port，你可能需要將其中一個game port的功能取消（disable），並致能（enable）另一個game port。用這種方式來找出那一個game port反應較快。

如果你採用Gravis Eliminator遊戲卡或者Gravis UltraSound音效卡所附的遊戲連接埠，會是一個很好的解決方法。

(3)什麼是硬體校準（hardware calibration）？

硬體校準是遊戲搖桿自我測試調整機械和電子信號一致性的程序。所有的Gravis搖桿在出廠時，即已做好硬體校準，使用者不需要做進一步的調整。

即使這搖桿已經不可能再自我校準時，Gravis公司所提供的工具軟體，也可以幫你測試搖桿的校

準。

有興趣的讀者，可以連到http://www.grivis.com這個w3站，你會有不少的收穫。

備註：

①Gravis GamePads不需要硬體校準。

②有一些個人電腦的類比搖桿沒有硬體校準功能，因此不需要硬體校準。

? (4)什麼是軟體校準（software calibration）？

當你啓動許多遊戲時，遊戲搖桿的校準是從軟體開始的，這種校準是為了要讓搖桿能和遊戲軟體充分合作。這種校準動作只會影響遊戲軟體，而不會影響搖桿。

遊戲軟體程式使用不同的校準方式來調整自己，以便可以順利地控制連接在電腦上的搖桿。

(1)角落到角落校準法（CORNER TO CORNER CALIBRATION）：

有一些遊戲軟體會要求你移動你的搖桿像下列所述：

a.移動遊戲桿到左上方角落並按一下按鈕。

b.移動遊戲桿到右下方角落並按一下按鈕。

c.將搖桿握把移到中央並按一下按鈕。

這種類型的軟體校準，是為了讓遊戲軟體得知，你的搖桿在以上三種位置中的數值是什麼，隨後這軟體就可以依此數值為基準，來測定搖桿移動的任何位置。這種類型的校準方式最大的困難是：有許多的搖桿遊戲玩家沒有辦法感覺到搖桿的角度。要將搖桿移到某一個角落，你需要學習瞭解那裡才是電子訊號所謂的角落。使用GravTest這套軟體，能幫助你獲得這些資訊。

(2)高低軸心值校準法（LOW AND HIGH AXES VALUES CALIBRATION）：

有些遊戲會要求你執行搖桿的動作如以下所述：

a.將搖桿向左移動並且按一下按鈕。

b.將搖桿向右移動並且按一下按鈕。

c.將搖桿向上移動並且按一下按鈕。

d.將搖桿向下移動並且按一下按鈕。

e.將搖桿移到中央位置並且按一下按鈕。

這類型的軟體校準方式，是為了讓遊戲軟體獲得遊戲搖桿每個軸極端的數值。隨後這軟體就可以依此數值為基準，來測定搖桿移動的任何位置。

(3)完整環狀旋轉校準法（ROTATE IN A FULL CIRCLE CALIBRATION）：

另有一些遊戲軟體會要求你循著圓圈來移動你的遊戲搖桿。當你完成了所要求的動作後，軟體會要求你按一下按鈕或鍵盤，來獲得搖桿的水平和垂直軸的最大值和最小值。有些軟體校準程式（如GravTest）會以曲線圖的模式顯示搖桿軸心的狀況。

(4)隱藏式校準法（INVISIBLE CALIBRATION）：

以下的幾種狀況是為什麼你在玩遊戲時，沒有被通知進行軟體校準的理由；如果你在控制搖桿時有任何的問題，請記得隨時查閱操作手册或線上求助，如此你可以再重新校準你的遊戲搖桿。

①有些遊戲在啓動時會預設搖桿是在中央位置；如果在遊戲啓動時，你的搖桿並非在中央位置，你可能會碰到一些問題。如果你有任何控制的問題，請記得查閱操作手册或遊戲的線上求助，它將允許你重新校準你的搖桿。或者你可以先結束遊戲，將搖桿移到中心位置後，再重新啓動遊戲。

②在你啓動遊戲時，沒有辦法讓你校準搖桿的原因，是你的遊戲預設是用滑鼠或鍵盤操作，此時你可以進入遊戲軟體的option選項來改變遊戲的操作方式。在option選項中，你會找到一個“configure”的選單，或者在安裝或設定遊戲時，可以看見這選項。請將操作方式改成“joystick”，如此即可啓動軟體校準。

? (5)如何在一個遊戲連接埠上連接兩個搖桿？

一個完整的遊戲連接埠必須要提供足夠的配線，並能支援四個軸和四個按鈕。如果要在一個遊戲連接埠上連接兩個以上的搖桿，你必須決定兩件事：

①你的遊戲連接埠是完整（full gameport）的或是半個（half gameport）的？

②你的遊戲搖桿是否使用兩個以上的按鈕？並且是每個按鈕可支援兩軸？

如果你的遊戲連接埠是只有半個的，那麼它將只能支援單軸兩個按鈕的搖桿。有許多的多重I/O遊戲連接埠，其型態是屬於半個的連接埠。

大部份音效卡的遊戲連接埠是完整的連接埠，所以你可以透過一個Y-CABLE連接線連接兩個搖桿。

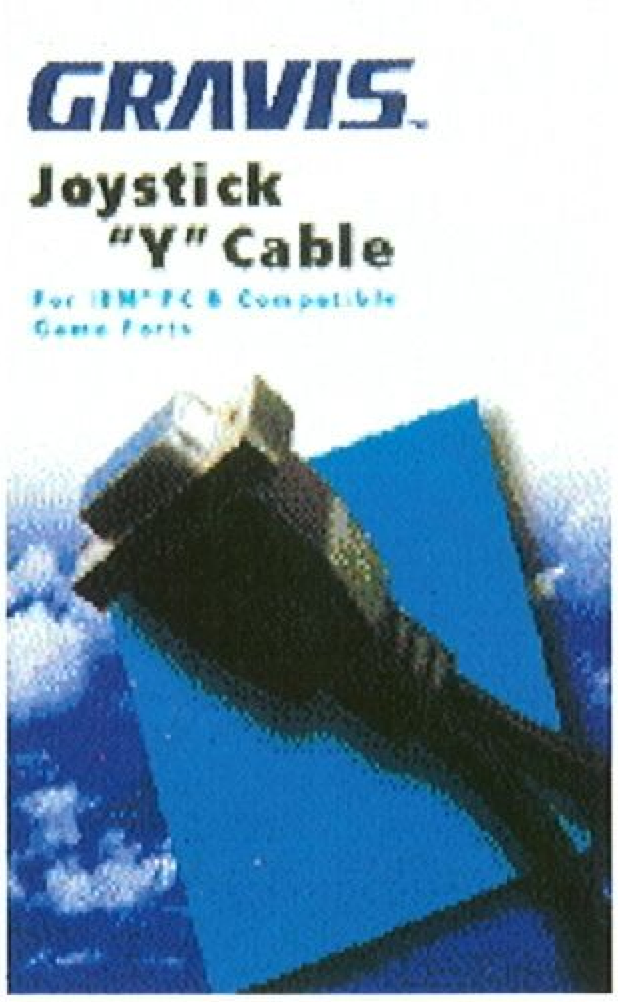
Y-CABLE連接線有兩種類型：

(1)普通型的：

這種Y型連接線，會從連接埠分出兩條線，所以一條線可以接A搖桿，另一條線可以連接B搖桿。這種一般型的連接線，可以在大部份的遊戲連接埠上工作得很好，但卻無法在音效卡的遊戲連接埠上正常工作。

音效卡的遊戲連接埠還有第二種功能，就是可以用這遊戲連接埠來連接MIDI樂器。其工作原理是運用沒有被搖桿使用到的線路，來傳送MIDI樂器的介面訊號。

以一個普通的Y型連接線的遊戲連接埠而言，



MIDI樂器使用到的訊號線，正好也是B搖桿使用的線路，因此會造成B搖桿無法正常工作。

(2)特殊的Y-CABLE連接線：

如果你是使用音效卡的遊戲連接埠，你必須使用這種特殊的Y型連接線。因爲這將確保只有連接搖桿的訊號線會被適當地處理，並正確地送到搖桿連接處。

連接兩個以上的搖桿會面臨的第二個問題是：有許多的遊戲搖桿，都配置兩個以上的軸和按鈕。而一個遊戲連接埠，最多只能支援四軸和四個按鈕，因此你必須會設定這些搖桿來分享有限的線路。

換句話說，一個單一的GAMEPAD，能夠被設定去使用所有的四個按鈕，但是你如果要使用第二個GAMEPAD，你必須將其設定回使用兩個按鈕。如果你只有一個遊戲搖桿，你將無法設定兩個玩者一起競賽，因爲遊戲會直接使用到四個按鈕，除非每個搖桿均設定爲四個按鈕。如果你有Gravis公司的多重搖桿連接埠（Multiport），那麼你的問題將可迎刃而解。

? ⑹在我遊戲搖桿底下的大輪子是做什麼用的？

個人電腦遊戲搖桿的握把張力可以有八方位不同位置的調整，用來提供各種不同等級的握把力道，其調整是循環式的從鬆弛的到牢固的。你可以轉換這遊戲搖桿底座溝槽中的輪子，來調整這握把不同的張力。將轉輪往順時針方向旋轉，可以增加把手張力的緊度；如果往逆時針方向旋轉，則可以放鬆把手的張力。

? ⑺我的遊戲搖桿為何完全沒有反應？

①請確定你的遊戲搖桿是正確的被連接在你電腦中遊戲卡的連接埠上。

②請用Gravis公司提供的搖桿測試程式GravTest來檢測你的搖桿反應是否正常。（GravTest程式可在http://www.gravis.com中utility類取得）

③假如你的搖桿在GravTest檢測中仍然沒有反應，那麼可能是你的搖桿或遊戲連接埠出了問題。

④如果你的遊戲搖桿在GravTest程式的檢測中反應正常，那麼問題可能出在你的遊戲軟體設定不對，或進行軟體校準時操作錯誤。

⑤請確定在你的遊戲軟體OPTION選項中，已經正確地選了「joystick」當作你的操作方式，並且跟著程式的要求做好搖桿校準。

⑥如果要讓搖桿在遊戲中能正常工作，你必須做好正確的搖桿校準動作。

⑦許多的遊戲都有讓遊戲承認有搖桿存在的處理程序，這個處理程序有可能是一個小程式，或是在選單中有OPTION的選項，讓你選擇不同的控制介面（例如：滑鼠、搖桿或遊戲墊GamePad）。請檢查你的軟體所附的說明文件或線上求助，來獲取這方面的資訊。

⑧這些遊戲在設計時是不需要使用搖桿操作的。請檢查你的遊戲說明文件，來確定你的遊戲是否可以使用搖桿操作。

? ⑻為何我的搖桿在有支援搖桿的遊戲中，其反應行為是反覆無常的？

假如你的搖桿在別的遊戲中反應正常，那麼可以確定你的搖桿是好的；問題的所在可能是軟體的內部的錯誤，或是在安裝時設定錯誤。如果你的搖桿只是在這一套遊戲中無法正常反應，那麼請閱讀這套遊戲的操作手册，以便得到有關遊戲卡和搖桿的資訊。

你可能需要進行遊戲的軟體校準動作，或是在遊戲程式中重新設定搖桿。或者是你的問題可能出在你的CPU速度太快，以至於你的軟體或遊戲卡無法配合。當你使用的電腦比較快速時，有一些遊戲或遊戲卡所支援的搖桿可能會有問題，請試著把你的電腦調成non-Turbo模式（假如你的電腦有Turbo模式設定）。

如果這種方法還無法解決你的問題，你可能需要一個較高速的遊戲卡（你可以考慮Gravis公司所生產的Eliminator遊戲卡）。這型Eliminator遊戲卡可以使用在IBM PC、XT、AT（286）、386、486和任何高速的Pentium電腦。

無論Eliminator遊戲卡是否能正常工作，電腦

中ISA bus（工業標準架構匯流排）的速度是最關鍵性的。在所有的電腦中，ISA bus的速度被設定爲8MHz。假如你安裝了遊戲卡並在此時連接上你的個人電腦遊戲搖桿，有可能這個遊戲卡的位址（I/O ADDRESS）正被你的電腦中的其他設備所佔用。

如果碰到這個問題，你可以使用Gravis公司工具磁片中的FindCard程式，來解決位址相衝的問題。

⑼遊戲設定的秘訣和策略

(1)第一個秘訣：

當你在做軟體校準時將速度放慢，這是在遊戲中設定搖桿最重要的時刻。透過軟體校準，你的遊戲可以獲得有關遊戲搖桿的特定資訊。假如你校準失敗，當你在玩遊戲的時候，遊戲軟體將無法正確的揷斷（interpert）搖桿訊號。

校準最普通的方法之一，便是軟體程式會要求你轉動搖桿握把到特定位置，並要你按一個按鈕。一般遊戲搖桿的位置是預設停留在基座中央，假如你沒有按照要求移動握把到特定位置並按下按鈕，那麼遊戲將只能讀取到搖桿中央的數值，它將會根據這個數值來判斷搖桿所能移動的範圍，如此即會造成搖桿在遊戲中無法被控制的現象。

當遊戲軟體要求你將搖桿握把往上移動再往左移動，並按下一個按鈕時，請確定你移動的動作是先慢慢往上移動，再慢慢往左移動，並將手部動作停頓在左方不動，再按下指定按鈕。請先將按住按鈕的手指鬆開後，再鬆開握把。

繼續所有的校準動作，直到所有的程序完成爲止。假如你操作錯誤了，可以隨時再重頭做一次校準設定。有些校準動作你可能必須要查閱你的遊戲操作手册，並按照指示進行，不一定每一套遊戲的校準設定都一樣。

(2)第二個秘訣：

有一些遊戲它的音效卡或搖桿校準，會跟電腦的記憶體管理程式發生衝突，有些保護模式的遊戲，並不需要EMM386.EXE這個記憶體管理程式，否則可能會造成搖桿的反應行爲異常。如果你的其他各項設定都很正確，那麼就請檢查你的config.sys檔案中是否有掛EMM386.EXE，若有請將其移除再試試看。

(3)第三個秘訣：

正如某些遊戲會跟記憶體管理程式相衝，有些遊戲也會跟速度較快的遊戲連接埠不相容，此時你可以試著將其速度補償功能關掉，使其恢復成爲一般正常速度的遊戲連接埠。

(4)第四個秘訣：

假如你在玩一些保護模式的遊戲時，你的搖桿會隨機地時而左移，時而右移，特別是在Pentium等級的電腦機器上，更有如脫韁的野馬般到處亂跑，此時請進入電腦的BIOS設定，查看ISA bus的時脈，將其設定爲8MHz即可。

⑽當GRIP和數據機相衝時怎麼辦？

這是因爲你將Gamepad Pro和數據機的匯流排設定成相同的時脈所致。此時可以在「控制台←數據機←內容←連線←連接埠設定值」中設定和改變傳輸緩衝區，將其速度值由高移到低，如此即可和GamePad Pro有不同的時脈。

在下一個版本的Gamepad Pro軟體，將會有調整時脈的設計，屆時你可以根據需要來調整其時脈值。

⑾我的Eliminator遊戲卡為何無法在搖桿中使用？

①請先確定你的Eliminator可以在DOS模式底下正常工作。

②假如Eliminator可以在DOS模式底下正常工作，但卻無法在WINDOWS 95下使用，請先確定你已經安裝了Microsoft Gameport的驅動程式。並將其輸出入範圍設定爲201-201。

③假如驅動程式是設定正確的，那麼WINDOWS 95將會自動將你的音效卡的遊戲連接埠致能（ENABLE），此時Eliminator的溝通介面及被建立起來。

④請確定從WINDOWS 95的列表中，你選擇的搖桿類型是正確的；假如有兩個以上的搖桿，請確定它們都是雙軸雙按鈕的搖桿。

⑿我的I/O卡上已有Game Port，音效卡上也有Game Port，我要如何連接兩支搖桿或四鍵搖桿？

請將I/O的Game Port Disable掉，再將音效卡的Game Port Enable即可。

後記：

測試完這一系列的搖桿，心裡突發奇想，一口氣買了三組不同類型的搖桿，當作新春禮物，送給有電腦的親朋好友，讓親朋好友在無聊的春節期間，可以藉著一家同樂競賽，增進親情，這不也是美事一件嗎？


KOEI
三國志
V
《中文版》
邀請您重新體驗「三國志Ｖ」
另一種樂趣的六大理由：
一.三國迷們的殷切期盼，自由設定勝利條件
二.充實的道具，容貌，資料編輯機能
三.全系列首創之擂台賽單挑模式
四.追加四個虛構劇本，諸多新歷史事件
五.以戰績顯示機能記錄下您的征戰功績
六.更加強化之電腦人工智慧
威力加強版
代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
●本廣告所提及之產品及商標各皆隸屬該公司所有
台北市復興北路231巷19-1號
TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號
TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F
TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)225499
http:// www.acertwp.com.tw


KOEI
您破關我送禮不用再抽獎了！
只要您寄回一張薄薄的磁片，我們就給您一份精美的禮物。
不過，這樣輕易就得到那份禮物也似乎不夠光采...
所以，您得付出一點代價...
1.)請買下三國志孔明傳，取得盒內「軍令狀」及盒外軍旗貼紙。
2.)請努力把三國志孔明傳從第一章第一幕孔明出廬，玩到尾聲第三幕復興漢室，完成49場戰役並破關看到結尾畫面，同時不能讓趙雲跟馬超在破關前戰死沙場。並將所有戰役的存檔以磁片儲存，依「軍令狀」之指示寄回。
在您這樣的奮鬥之後，您會得到下面的報償的：
一、孔明等級最高獎－送您電傳易利通（Techway）專業口袋型 28800bps 傳真 / 數據機（一名）
二、孔明等級次高獎－送您一套五支的三國志孔明傳卡通錄影帶（三名）。
三、趙雲、馬超等級最高獎－免費上網遨遊－給您一張元碁網路護照撥接卡（各三名）
四、其他的送一張三國志Ｖ含音軌的展示光碟片，不過數量有限，早寄者才有福哦！
<本次活動一律以寄件最早者優先獲獎...就是說早寄早中啦！>
三國志
孔明傳
for Windows
中文版
代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有
第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售


Screamer 2
驚爆實感賽車2
駕馭各款名車，
挑戰世界級各式最驚險刺激的越野賽，
臨場感十足震撼!
VGA及SVGA畫面保證讓您大呼過癮!
TRACKselection
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// WWW.acertwp.com.tw



WAR WIND
烽火連天
全新型態的 Windows 95 即時戰略遊戲
●內含28個立即可玩的場景,並設有一個威力強大的場景編輯器,可讓你安置部隊及建立新的戰役地圖
●先進的戰鬥選項,包括秘密行動,生化機械部隊以及異形部隊
●可利用網路或數據機進行多人連線遊戲
●大量3D動畫的激烈戰爭場面
Designed for Microsoft® Windows®95
SSI®
A MINDSCAPE® COMPANY
Distributed by MINDSCAPE®
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw
Microsoft Windows 95為Microsoft Corporation之註冊商標



GAMETEK

COMPRO GAMES

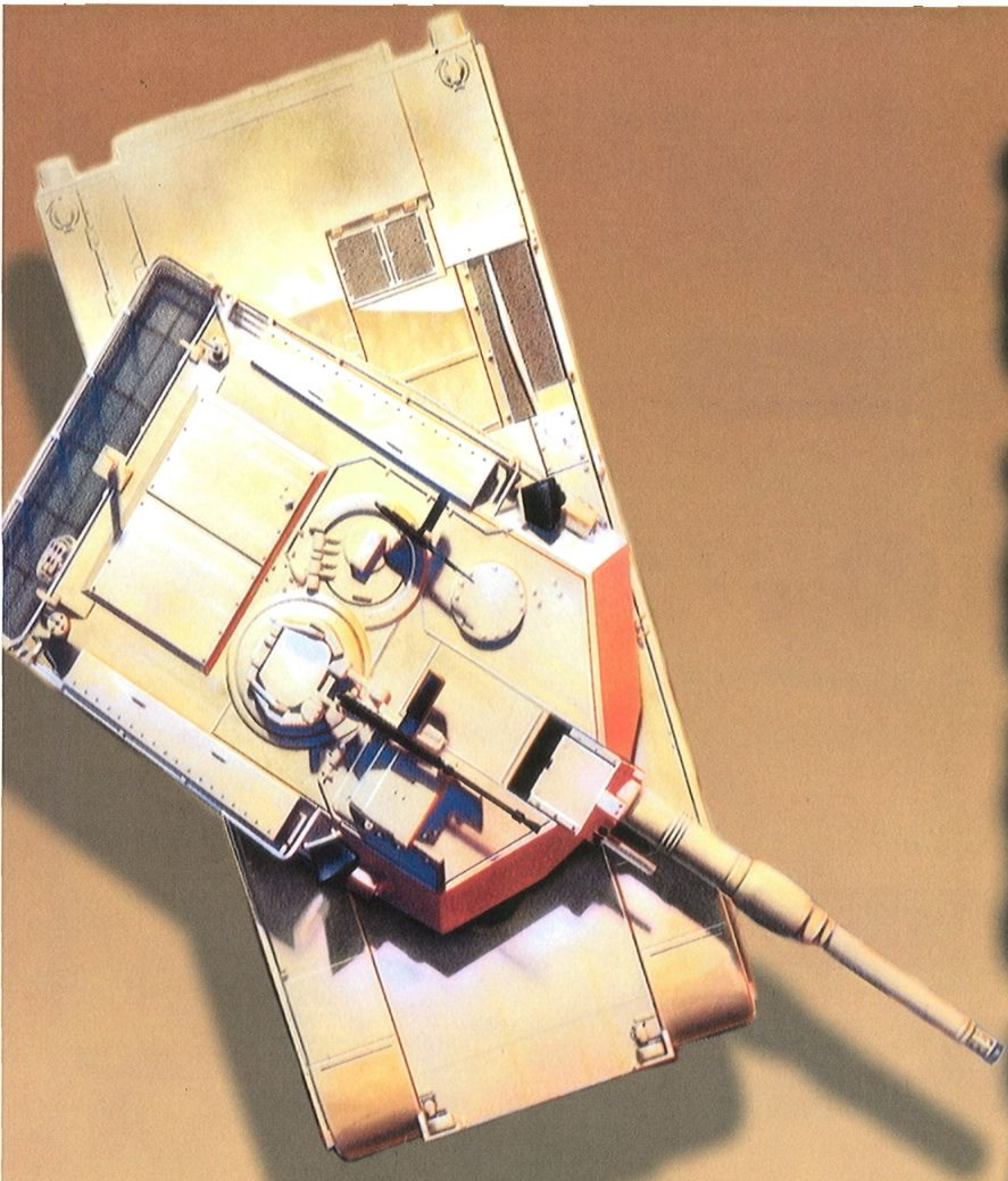
SURFACE TENSION

超速任務



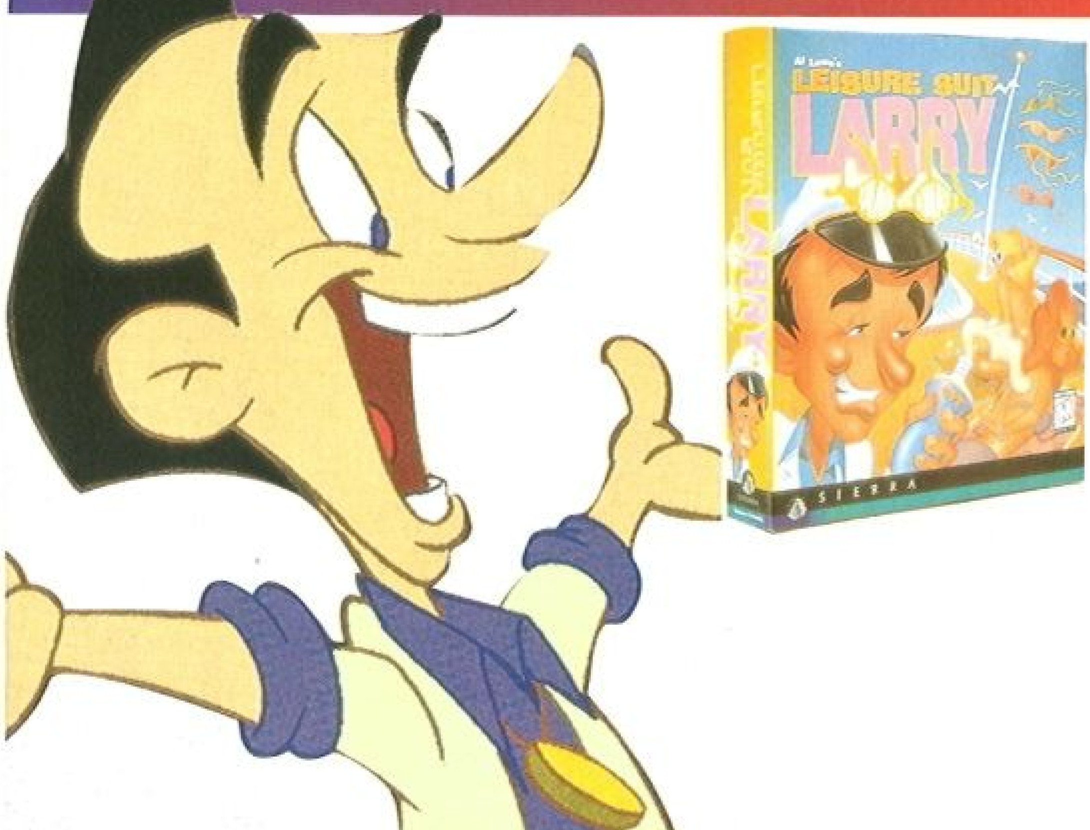






SIERRA新年賀歲強檔

幻想空間七LARRY

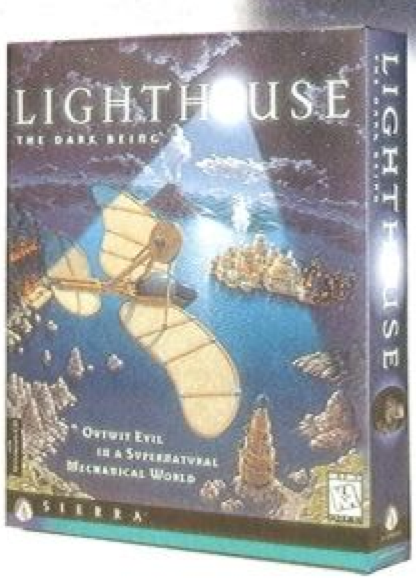


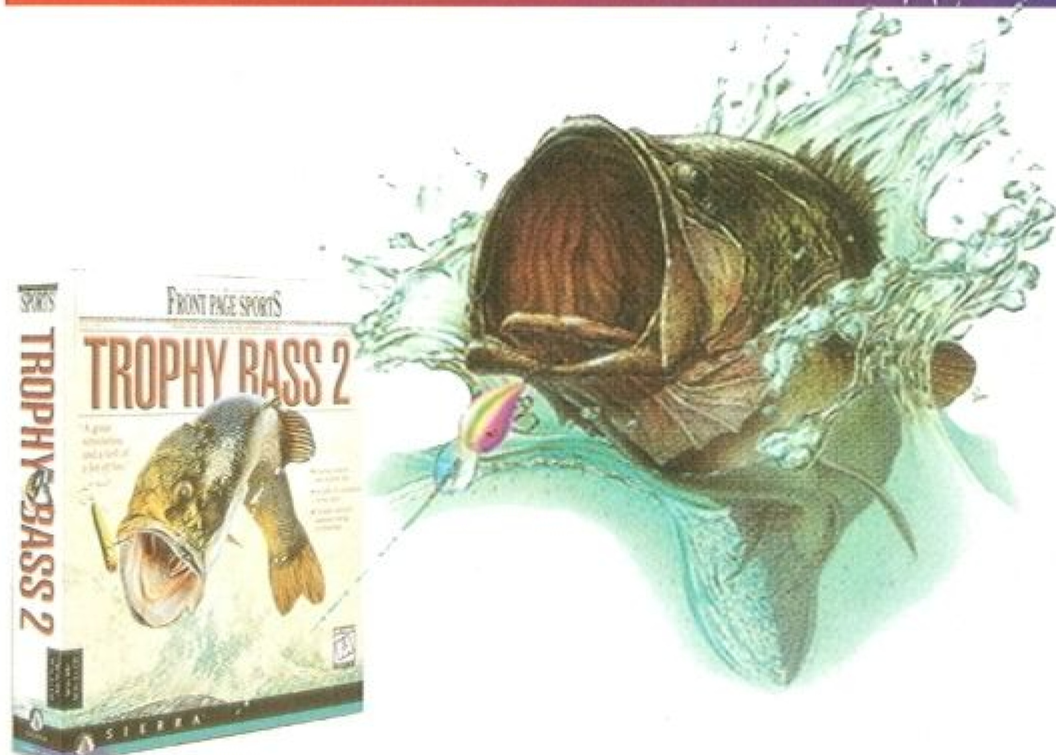


幽魂 II A Puzzle of Flesh

驚　悚 LIGHT HOUSE







釣魚高手2 TROPHY BASS 2



終極獵殺　雲絲頓賽車2　拉瑪傳奇　天賦神權　英倫霸主 II　勁爆高爾夫　叛變安塔拉

代理發行

第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號　TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號　TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F　TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264　(南區)(07)2254993
http://www.acertwp.com.tw

第三波台北、台中、高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

SIERRA



企鵝闖天關
Mutant PENGUINS
在這個幽默的動作策略遊戲中，你必須用智慧來對抗這些劫掠的變形外
星人。你要戰鬥，防止他們啓動致命的「毀滅天平」－終極的破壞武器。
把穿花內褲的通通抓起來！
●巧妙地結合快速的動作及策略遊戲
●選擇兩位主要的角色，各有各的特殊能力，包括電擊、回力棒、超級棒槌、噴火器到武士刀
●在全力投入企鵝對決之際，還必須預先構思，佈置無數的陷阱、炸彈及消滅變形企鵝的機器。
GAMETEK
Published by:
Gametek (UK)Limited,
29-31 Sheet,Windsor,
Berkshire SL4 1BY UK.
Sunrise Games Ltd
©1996 Sunrise Games Ltd.
All Right Reserved.
Developed by Sunrise GameS.
代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw



TOONSTRUCK
卡通總動員
一位電視卡通(Bun Bun 兔子秀)的創造者,被一場帶有電光的詭異意外,
給捲進了其所創造的卡通世界中.
為了回到原來的世界,他必須以機智去打敗卡通世界中的邪惡對手,
並阻止卡通勢力中正義與邪惡之間的戰爭
●結合真人演出與傳統卡通的表現方式將帶給你前所未有的體驗
●超過四萬幅的動畫及七十五處以上充滿謎題的特殊場景
●引人噴飯的遊戲冒險與成群的奇特角色
Virgin
INTERACTIVE entertainment
Burst
代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有
第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售



終極動員令 盟軍篇



作者／宇宙海盜

各位讀者應該還記得，當初終極動員令〈 COMMAND & CONQUER 〉在世界各地掀起戰火之時，發行公司〈 VIRGIN 〉趁機發表了三片資料片的情報，一時之間，引發了各種推測與議論。時隔一年，第一片資料片『重回殺戮戰場』如期發行，卻由於難度問題，令一部份的玩家非常不滿（不滿歸不滿，該玩的還是都玩完了），又過了一年，第二片資料片終於發售，這就是今天我們要討論的主題『紅色警戒〈 RED ALERT 〉』。

相隔兩年，程式師的層次很明顯地提升了不少，敵軍的佈陣以及配合度來說，令人感覺相當恰當，不會再有一兩隻工兵單獨跑來我方基地逛街的蠢事。更由於有難度選擇，敵方作弊的狀況大幅減少；不過筆者一直感到不解的是，是不是受到第一片資料片的影響，雖然筆者玩的是中級的，但是一直感覺對方不會很步步進逼，反倒是相當偏重防禦（特定的那幾關例外）。基本上來說，玩家以前玩 C&C 的技巧絕對還用得上。

由於此遊戲支援 WIN95 介面，而且跟 DOS 版的畫面差很多，筆者強烈建議使用 WIN 95 執行。有注意看過手册的玩家都會發現，一部份的兵器改了，雷射變成電光塔，火焰兵衍生出火焰噴射塔等等。其實筆者認爲最應該注意的是，雙方的兵種都變多了，尤其是雙方的海軍各有各的特色，可以隱形的蘇聯潛艇，防海、防空雙用的驅逐艦，還有盟軍的最終兵器－巡洋艦（的確是最終，因爲只有一關能生產），不但破壞力超強，而且攻擊範圍還超級遠，不過命中率很差，玩家不用怕。還有此次工兵的能力被削弱很多，必須使敵方建築物 HP 呈紅色才能佔領，在此之前只能使其受傷，比如說完整的建築基地，必須要四名工兵才能佔領，但是只要一個工兵就能完全修復我方任何建築物；而盟軍的科技中心可以發射衛星，只要撐到時間到，地圖會完整地呈現出來；而遮蔽物產生器可以遮住建築物，使其不太會受到敵方空軍的騷擾。說到這裡已經差不多了，讓我們進入任務吧！

盟軍任務篇

1 任務

時間限制：無

任務內容：救出愛因斯坦

失敗條件：妲亞或愛因斯坦死亡



【說明】其實這是一個標準的練習用關卡，玩家可以熟悉一下操作方式，只要先攻擊電廠旁的油桶將電廠炸掉，敵方的電光塔就失去作用（此招相當重要，後面常會用到），然後

再消滅掉科技中心旁的三名敵兵，愛因斯坦就會出現，將其帶到北方搭上直昇機即可結束任務。

2 任務

時間限制：	25 分鐘
任務內容：	清除道路上的障礙（指敵軍）
失敗條件：	我方全滅或卡車隊全滅

【說明】這關也是練習水準，但是由於一些基本兵種及兵器都已出現，所以玩家最好練習一下各種兵器的組合運用。必須注意的是對方的狗狗部隊，咬人是一擊必殺。由於這關電腦不會大量生產部隊，將我方增援部隊稍微集結一下，先將敵方生產場及兵營擊毀，其餘就沒什麼了。當限定時間到達或敵方部隊全滅時，卡車部隊會從戰場左上方出現，當其抵達右下方時，任務就算完成了。

3 任務

本關分爲兩個路線，下面將分開說明。

3-A 路線：上

時間限制：	無
任務內容：	將戰場上的橋全部炸斷
失敗條件：	妲亞死亡或時限內未完成任務

【說明】任務開始時，我方有一名妲亞以及一台自走砲，立刻往下移動還會救到一名被攻擊的醫務兵。當擊退三名運輸船上下來的士兵後，就第一次跟火焰噴射塔對決，利用距離差攻擊，應該可以輕易擊毀。第二個要注意的地點，在於第一座橋旁的高地上，有一輛 V2 火箭發射器，先繞到後面去，用油桶的連鎖爆炸破壞它，接下來就是把橋炸斷而已了。千萬記得，最北方那座橋先炸，以免被敵方增援的坦克軋死。

3-B 路線：下

時間限制：	無
任務內容：	將戰場上的橋全部炸斷。
失敗條件：	妲亞死亡或時限內未完成任務

【說明】任務一開始，我方只有一名妲亞，但是將南方的卡車趕走之後（擊毀的話可拿到兩千元），旁邊的屋中會出現醫務兵一員，運用這兩人到達戰場右下角，可解救一輛卡車。往北走，利用油桶的連鎖爆炸第二次幫助卡車，它會幫你撞毀北方基地一座火焰發射器。戰場中央有一座敵方兵營，其中有四名我方工兵以及三門敵方的火焰噴射塔，要不要去攻擊都可（但是救到的話，可以去佔領北方的電廠及雷達站）。北方最後兩座橋及旁邊一座兵營，運用油桶爆炸即可解決，不過記得先解決最北方的橋，因爲會有敵方坦克從橋的北方進入戰場。

4 任務

時間限制：	無
任務內容：	摧毀蘇聯基地
失敗條件：	我方全滅



【說明】由於任務開始時，我方的基地已大致完成，所以第一件事是補強防禦網，並完成兵團集結。由於敵方開始會生產重坦克及榴彈兵，所以玩家必須要保護好士兵群；敵方基地有三座火焰噴射器守門，雖然火焰噴射器可以用重坦克利用射程差摧毀，但是由於擊毀後還會重建，因此，如何在擊毀後的第一時間進入內部，好對建造基地展開攻擊，就是這關唯一的難題。

5 任務

5-A 路線：上

時間限制：	第一階段：30 分。 第二階段：無
任務內容：	第一階段：救出妲亞。 第二階段：消滅所有敵軍。
失敗條件：	第一階段：時間到以及妲亞或間諜死亡。 第二階段：我方全滅

【說明】這是第一個階段型任務，一開始我方

只有一個間諜，如何避開狗狗的巡邏網，並順利潛進敵方的兵工廠，是第一階段最大課題，接下來的行程是自動的。當救出妲亞後，只要將四個防空砲座炸毀後再搭上直昇機，就自動轉入第二階段任務。當初登陸的地點還記得嗎？我方的援軍已從此處登陸，但是請小心保護好工兵，由於這關沒有基地車可以用，所以請用搶的（這段非常凶險，只要玩家開始攻擊建築物，敵方的部隊就會過來，所以請多備份進度）。當你建好自己的基本武力後，可以從右方小門突入敵方基地範圍；由於此處只有兩門火焰噴射器守門，以重坦克的射程可以毫髮無傷地將其擊毀（或是要從正門去撞兩門電光塔，玩家可自行選擇）。當敵方的電力供應系統被破壞之後，接下來的部隊就可從正門直接進入了。敵方的第二個建造基地在左方，接下來應該不必筆者多言。

5-B 路線：中

時間限制：	第一階段： 15 分。 第二階段：無
任務內容：	救出妲亞。 第二階段：消滅所有敵軍。
失敗條件：	第一階段：時間到以及妲亞或間諜死亡。 第二階段：我方全滅

【說明】基本上來說，第一階段的任務與上一路線相同，雖然時限短了一半，但是基本要訣還是一樣。當妲亞搭上直昇機離去後，我方的部隊一樣在同地點登陸，不過工兵有五個，其他路線只有三個。由於兩個基地間的通道有三條，防守方面是一大難題，不過敵方比較喜歡由右邊的路進攻，而且喜歡用火箭車攻擊玩家的採礦車，玩家可由此著手（必要時拿採礦車當餌）。此關戰場不大，換言之則資金不多，玩家要大舉進攻之時，小心對方防禦之後的大舉反擊。

5-C 路線：下

時間限制：	第一階段： 30 分 第二階段：無
任務內容：	第一階段：救出妲亞 第二階段：消滅所有敵軍
失敗條件：	第一階段：時間到以及妲亞或間諜死亡 第二階段：我方全滅

【說明】這個任務大慨是三個路線中最難的，大抵上來說，在第一階段並沒有什麼不同，不過是防空砲座有六門，而且指揮中心必須自己爆破（由於爆破時會引來敵方的火箭車，所以請留著最後動手）。由於敵方有空中武力，第二階段初期的防守相當困難，不過由於我方是使用對方的建築基地，也能建造機場與空中武力，所以可以用空中武力轟破電光砲及火焰噴射器，同時將集結好的部隊送進去；不過進攻失敗的話，敵人會立刻送一堆部隊過來，因此請謹愼防範敵人的反擊。如果我方先行擊破建造基地，剩下的就只是犁庭掃穴而已了。

6 任務

6-A 路線：上

時間限制：	無
任務內容：	派遣間諜進入敵科技中心
失敗條件：	我方間諜未進入之前，敵方科技中心全毀或我方全滅



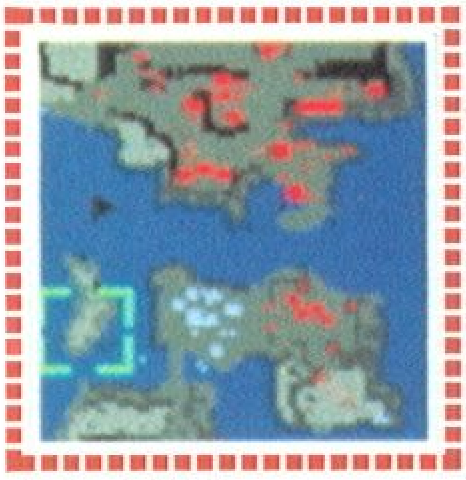
【說明】這個任務是我方海軍勢力第一次正式登場。這一關有兩個陸塊，由於盟軍陸塊較大，所以必須注意敵方從戰場外來的援兵。玩家在消滅下方的兵營後，記得趕快建立海軍船塢。這一關大抵上來說算蠻好過的，敵方的建造基地就在海岸邊，雖然旁邊有電光塔，但是細心一點的玩家都會發現，下面的海道旁有三座二級電廠，剛好在驅逐艦的攻擊範圍內；配合運輸船所送過去的工兵，敵方的建造基地立刻可以拿下；接著就是建造兵營，清除敵方勢力。當我方的間諜進入敵方科技中心後，任務內容會立刻更換成消滅敵方所有勢力（佔領也可以）。

6-B 路線：下

時間限制：	無
任務內容：	派遣間諜進入科技中心。
失敗條件：	我方間諜未進入之前，敵方科技中心全毀或我方全滅。

【說明】這個任務我方海軍勢力正式登場，由

於這一關有兩個陸塊，盟軍一開始登場的地點是較小的陸塊，所以並沒有相當充裕的資金。玩家在消



滅右方的兵營後，記得趕快建立海軍船塢；運輸我方部隊過去時，小心搭配好驅逐艦的砲擊，登陸作戰會比較輕鬆。還有，如果覺得岸邊的電光塔很討厭的話，記得在戰場右上角的水道旁，有三座二級電廠。當我方的間諜進入敵方科技中心後，任務內容會立刻變更成消滅敵方所有勢力（佔領也可以）。

7 任務

時間限制：無

任務內容：佔領敵方雷達站，摧毀蘇聯所有裝置

失敗條件：我方全滅或敵雷達站被毀



【說明】這一個任務戰場並不大，但是由於四面環海，敵方的支援也就特別多，所以陣線要推進之前，記得先生產一些部隊守護基地。目標所在的雷達站離基地相當近，由於目標達成後，任務內容會更換爲消滅敵軍，所以一些建築物，如維修站及兵工廠都可以建在此處，然後再往前推進。敵方基地只有一個相當窄的入口，旁邊又擺了電光塔，所以請先叫一些射程遠的部隊，到下方的斷崖邊去轟電廠，乘機配合驅逐艦的砲擊，一鼓作氣衝進去即可。戰場右下角的一大堆船塢，只有一個是眞的，但是沒有危險性，連同陸上的建築物一併全部轟掉就結束了。

8 任務

8-A 路線：上

時間限制：45 分

任務內容：保護時空轉換儀，並供應充足電力到研究結束

失敗條件：我方全滅，時空轉換儀被毀以及時間到而電力仍舊不足



【說明】一開始我方的部隊連同基地車出現在戰場左上角，請往下移動進入基地範圍內，並對先前建好的建築物展開修復行動；等到電力充足、防禦設施建好後，就可以開始集結向右上方進攻。由於左下方的入口會有敵方增援出現，請多加小心。敵方基地的入口，是基本的二火焰一電光，但是由於電廠全部藏在後方，而且建造基地剛好在電光砲的保護範圍內，所以最好先準備好快速部隊（在此筆者強烈推薦滿載的運兵車，由於運兵車被擊毀時，會將內載的士兵放出，以此種方式前進，應該會有爲數不少的部隊衝過警戒網），衝到後方去攻擊電廠，同時配合攻擊部隊擊毀建造基地。當敵方武力全部擊毀後，就是慢慢等時間到了（這段時間內，敵方增援還是會出現，請保持警戒）。

8-B 路線：下

時間限制：45 分

任務內容：保護時空轉換儀，並供應充足電力到研究結束

失敗條件：我方全滅，時空轉換儀被毀以及時間到而電力仍舊不足

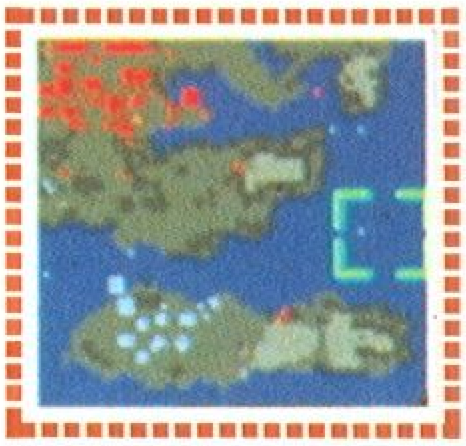


【說明】這一個路線比另一路線難多了，一開始的基地車要進入基地之前，就有一群蠻強的敵坦克部隊，而且敵方增援部隊的登陸地點就在基地內部，因此這個任務主要是在考驗玩家防禦技巧；反倒是敵軍基地範圍很小，東門及北門各一門火焰噴射塔，以及中間一座電光塔，不過由於電廠及建造基地都藏在最後面，所以玩家最好先準備好快速部隊，配合掩護性的攻擊衝進去（或是生產爲數衆多的機槍兵，由於連射速度快，通常還沒被電死幾個，電光塔已經毀了）。當敵方基地被夷平之後，記得造隻運輸船，送一個工兵到右方小島去修復指揮中心，其他就是等研究結束了（其實也可以當基地車登場後，立刻將其轉換成建造基地，並且生產部隊，將敵方的坦克群擊毀，然後分成兩路防守，只要多分一些火箭兵去防範敵方空軍，這一關應該不會十分難過）。

9 任務

9-A 路線：上

時間限制：	無
任務內容：	派遣間諜進入敵科技中心，接觸科學家並保護其到達我方基地
失敗條件：	我方全滅或科學家死亡



【說明】這個任務並不是很簡單，雖然說資金相當充裕，但是由於敵方基地在另一島上，集結兵力就顯的很需要技巧。由於我方在此關並無空中武力，要突破基地正門顯得很危險（兩門火焰噴射塔加兩座電光塔），所以，筆者選用比較耗時的作法：先把部隊運到右上角，集結到一定程度時，用驅逐艦轟掉一座電光塔，趁機衝進去佔領一座建築物（最理想是建築基地），並立刻蓋一座兵營；當我方部隊開始有立足之地時，請以最快速度把防禦工事做好，當敵方沒有殘存勢力時（科技中心毀不得），請訓練一個間諜並將其送入科技中心。當科學家出現後，將其引導致我方基地，任務就算完成了（注意，狗狗可以咬死科學家）

9-B 路線：下

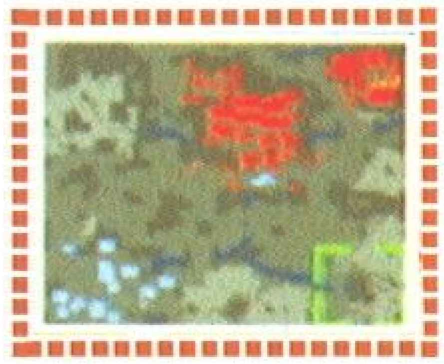
時間限制：	無
任務內容：	派遣間諜進入敵科技中心，接觸科學家並保護其到達我方基地
失敗條件：	我方全滅或科學家死亡



【說明】基本上來說，這個任務的前半部與另一路線並無不同，只不過敵方基地的缺口是在左上方（進去之前會被六艘潛艇圍攻的那個海峽）。不過由於這關敵軍的守備太強，就算是佔領下來也守不住，玩家最好擁有長期抗戰的心理準備；一個建築一個建築的拆（當然，建築基地是第一個，不然根本沒有意義。），當對方不再有抵抗能力時，玩家的間諜就可以出動了。

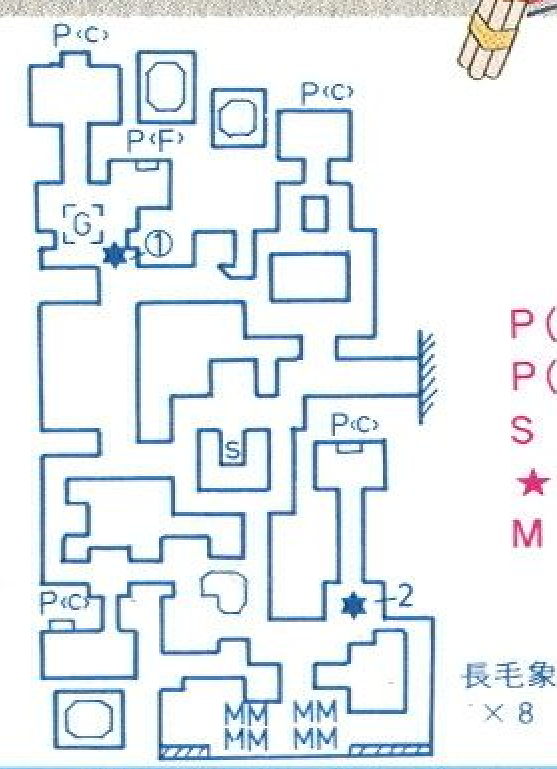
10 任務

時間限制：	第一階段：無 第二階段： 60 分鐘
任務內容：	第一階段：摧毀敵方基地 第二階段：佔領科技中心
失敗條件：	我方全滅或時限內未完成任務



【說明】在此任務中，一開始的防衛戰是重頭戲，敵軍的部隊會以混合搭配攻擊基地（兩隻長毛象開路，火焰兵燒人，火箭發射車破壞建築物及車輛），所以記得多建一些碉堡，我方的空中武力在此戰場可大肆發揮；當玩家建好武力要推進時，記得訓練一些工兵在一旁準備。只要擊毀敵方基地內重要建築物，例如建造基地、兵工廠、兵營以及研究中心，或是從研究中心的上空飛過去，敵方就會發射核彈，我方控制中樞會傳來一則電訊，要求我方在一個小時內，突入研究中心。此時，先前準備好的工兵就可以出動了；當我方工兵越過水泥牆，佔領研究中心時，任務便會進入下一關。因爲剩下的時間是下一關的活動時限，所以請越快越好。

11 任務



P(C)：目的開關
P(F)：火焰噴射器開關
S ：起點
★ ：注意點
M ：長毛象坦克

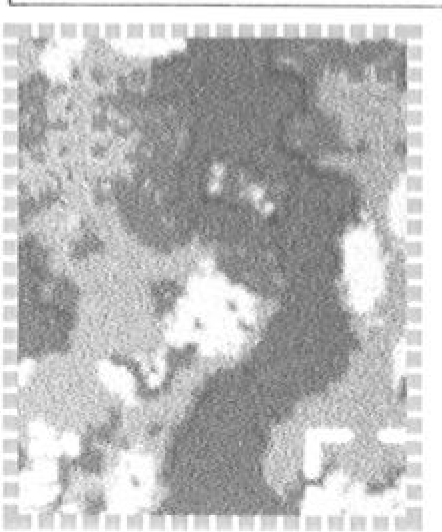
時間限制：	上一個任務所剩的時間
任務內容：	用工兵去關閉所有的飛彈控制電腦
失敗條件：	我方全滅或時限內未完成任務

【說明】這一個任務有兩個特點，第一：我方人員固定，死一個少一個，敵人也一樣。第二：四台電腦全部必須用工兵去關閉，工兵死完就任務失敗。這一關的難度相當高，請經常儲存進度。有兩個地方必須特別注意，第一個是左上角的火焰噴射塔，想辦法讓工兵到達其右上方的控制台，可將其爆破（最好分成幾個小隊到處跑，由於火焰噴射器不會連發，成功的機率應該相當高）。第二個地點在於右下角的一個丁字路口，由於有六個榴彈兵，正面攻擊一定死，請將其引出慢慢殺，或是利用榴彈的時間差，運用打帶跑戰術。關於下面的八台長毛象，只要不去攻擊就不會有事。

12 任務

12-A 路線：上

時間限制：兩小時
任務內容：清除所有障礙
失敗條件：我方全滅或船隊被毀



【說明】由於我方的攻擊直昇機在此關可大量生產（好貴啊），蘇聯的兵器防空能力又很低，這個任務對已經活到現在的玩家而言，實在是不算難。我方有兩輛基地建造車，是要建造兩個基地，或是留下一台備用皆可，但是記得有一座要靠近河邊，這樣我方海軍船塢才可建造。我方可以先建好科技中心，在等待衛星發射的時間建造機場；當衛星發射上去後，立刻拆掉對方兩個建造基地，再處分掉中間小島的電光塔與防空砲，記得用運輸船載人到最北方去拆電廠，接著筆者就不多言了，玩家高興怎麼拆就怎麼拆。敵軍全滅或時間到，我方的船隊就出來逛街了，當其離開戰場時，任務便算完成。

12-B 路線：下

時間限制：兩個小時
任務內容：清除所有障礙
失敗條件：我方全滅或船隊全毀

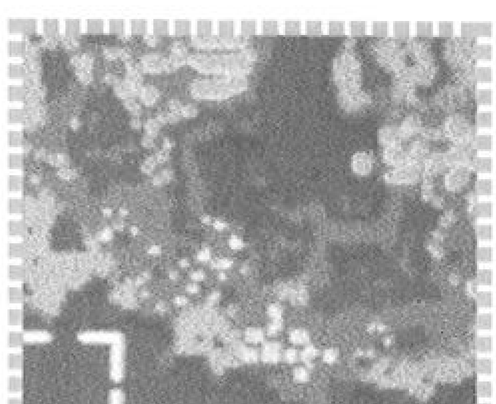
【說明】由於我方的攻擊直昇機在此關可大量生產，蘇聯的兵器防空能力又很低，這個任務對已經活到現在的玩家而言，實在是不算難。我方有兩輛基地建造車，是要建造兩個基地，或是留下一台備用皆可，但是記得有一座要靠近河邊，這樣我方海軍船塢才可建造。這一關唯一必須注意的是，在河流中間有一個小島，上面有四座電光塔及防空砲



，玩家可以等到衛星發射上去後，以驅逐艦配合直昇機將其夷平；然後直昇機攻擊右方建築基地，驅逐艦砲轟左邊建築基地，當兩邊的兵工廠與兵營都被直昇機摧毀之後，陸軍就可以登場了（之前記得用船載些人過去轟在戰場右上角的電廠），記得兩邊的建造基地一起拆，不然左邊的被拆以後，右邊會大量建造建築物及部隊。當敵全滅或時間到時，我方船隊會從河的下方往上走，當其從上方離開戰場時，任務便可完成。

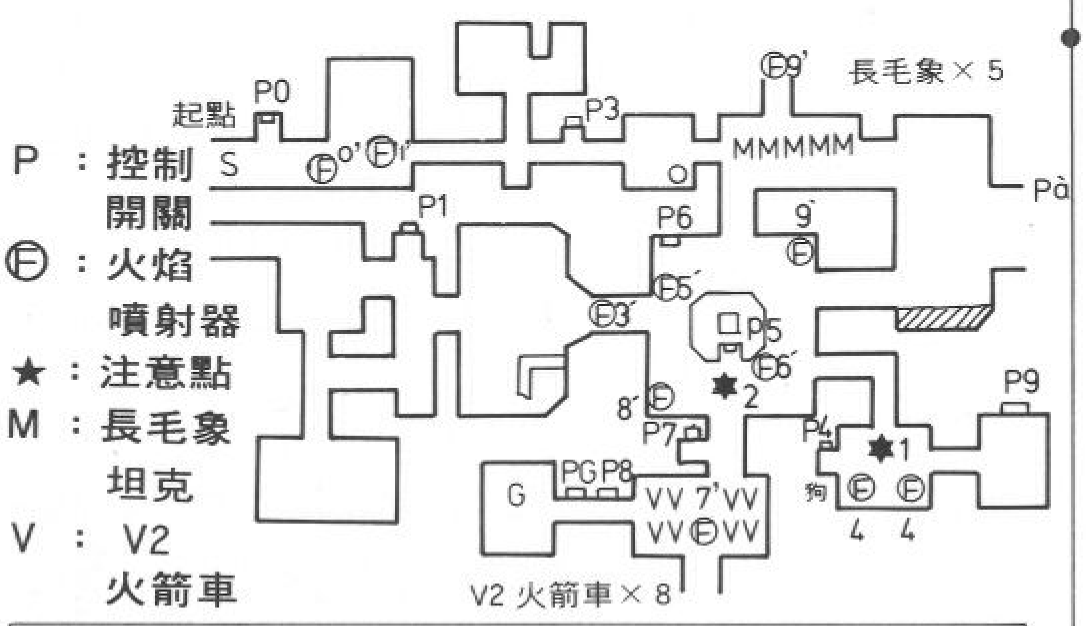
13 任務

時間限制：無
任務內容：佔領敵方所有研究機構，並清除所有敵方勢力
失敗條件：我方全滅或敵研究機構被毀



【說明】在這個戰場，我方能使用的空間非常有限，而敵方又有兩個基地，所以有計畫地挖礦是必須的，這樣我方才有空間來放建築物及機場。在此戰場，我方的巡洋艦第一次可以生產，但是由於射程過長，玩家要用請小心（筆者重玩三次，就是因為它把敵方研究機構轟毀）。如果基本空中武力建好後，可以從右方基地開始下手，先將河中的電光塔打掉，讓地面部隊從小路進入，由於這邊規模較小，應該一下子就可以轟平。當我方佔領右方基地的研究機構後，不妨就把一部份的建築物建在此處，空間便大多了。至於左邊的基地，我方可以派幾艘驅逐艦沿岸先將電廠轟掉，讓其電光塔失去作用，在空中武力與地面部隊的配合之下，任務很快就可以結束（記得第二座研究機構也要佔領）。

14 任務



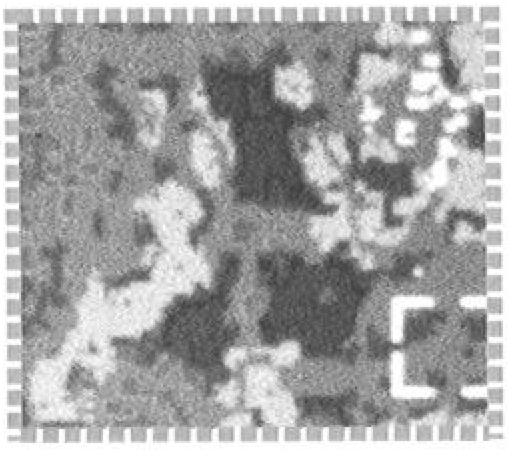
時間限制：45 分鐘
任務內容：將所有電腦的電源供應器關掉
失敗條件：我方全滅

【說明】這一個任務又是在基地內部，而且難度比上一次增高數倍。這一關有筆者有幾點心得如下：一、每一個火焰噴射塔都有一個控制台可爆破，通常是在另一隊可到達之處，所以千萬不要硬衝。二、移動距離不要太遠，隨時保持警戒狀態，才有辦法防範各種敵人的偷襲。三、間諜不要離本隊太遠，以免被狗追殺時，來不及逃回本隊。四、醫務兵絕對不能死，有許多地方在通過時一定會受傷。五、盡快練習好如何沿著牆壁移動，由於每個敵人都有警戒範圍，有些地方是可以不用戰鬥就過去的。六、基地南、北各有一個停車場，千萬不要在裡面開火，不然後果會很慘。

在這一關有兩個地方不太好走，第一不好過的是右下角，在一個火焰噴射塔前（有四個火焰兵加四個榴彈兵），請先派一個士兵，沿牆走到其左方，打死控制台前的狗，再派一個工兵，以相同的方法走到控制台前，將火焰塔爆破，旁邊的士兵就一起解決了。第二個不好走的是中間的廣場，由於四角都有火焰噴射塔，敵方又有三個榴彈兵在巡邏，請分散解決他們，再一一找尋控制台爆破火焰塔即可。最後，筆者再重複一句話：請多儲存進度。

15 任務

時間限制：無
任務內容：追擊史達林並消滅敵方所有勢力
失敗條件：第一階段：我方三員死亡 第二階段：我方全滅



【說明】關於這個任務，分為兩個階段，第一階段：我方有妲亞一員外加間諜兩名，必須到達戰場東北方接應我方部隊；由於中間有一座敵方小型基地，妲亞必須小心前進。一開始先避開油桶的爆炸，再將週圍的敵兵幹掉，那兩個間諜就先丟在那裡了，由於基地正門有電光塔及火焰塔把守，筆者習慣由河岸的右邊入侵，炸掉電廠之後，電光塔就完了。由於當我方基地建好之時，敵方會將此基地範圍內的建築全部賣掉，將剩下的士兵向我方基地特攻，所以請不要想留下來佔領，盡量炸掉吧！

此關敵方有兩大基地，下方的防空系統較差，所以請從那兒下手，當我方將其主要建築轟掉之時，電腦會再度展開特攻，在此之前，請先將基地防禦建好，以防馬失前蹄。此任務的資金相當多，但是花得也相當快，筆者建議多造幾輛採礦車，以免供不應求。關於敵方位在左方的總基地，由於防空網相當嚴密，而且有好幾座電光塔相互支援，玩家最好有犧牲的覺悟。先集結十架左右的直昇機，一舉滅掉建造基地，不然戰局會拖很久，當完成此步驟後，玩家可以盡量生產直昇機，並將其分為兩批，一批攻擊防空砲及鐵幕裝置（就是無敵裝置），一批拆兵工廠及兵營，由於此段時間內，敵方所生產之部隊，會一批批的向我方基地進攻，所以基地的防禦網記得隨時修理補強。當一切結束之後，慢慢欣賞動畫吧！

其實以筆者的感覺而言，此次新出來的兵器，大多對玩家非常有利，從中盤開始，筆者的攻擊偏向一個固定模式，就是：①建造科技中心②發展空中武力等衛星發射③破壞或佔領敵方的建造基地，拆掉兵營及兵工廠。這個方式或許不是很好，但是希望對初學的玩家有所助益。還有一點，就是此次的敵軍 AI 非常會量時間，只要是主要建築（非任務必須），被攻擊至可佔領階段（HP 呈紅色），有百分之五十的機率會被賣掉，甚至當電腦認為這個基地已失去作用之時，會在瞬間將所有建築物賣掉，換出數十名士兵對我方攻擊，所以進攻時的防守也是相當重要的。盟軍任務大致講到這裡，至於蘇聯的任務，下次有機會再說了。



●莊振宇 83288433O/S288140

第一章

科特斯(Curtis)的睡房

一年前，我從精神病院中出來，在病院中受盡各種折磨至今我都還深深的記得。從那之後，每天晚上我都會夢到一樣的惡夢，昨晚也不例外。夢見醫生使用電擊棒電擊我的頭部。並且對我施打鎮定劑，使我無法反抗。

早上起來，我打開床邊的抽屜，拿出父母親的照片，並且拿出了巧克力棒。我也將螺絲起子拿著，因為等一下可能會有用。我走到梳妝臺的鏡子前面，對著鏡子看著自己，覺得自己長得很帥。

來到客廳，先與我所養的那隻小老鼠說了聲早安，然後來到了前門。當我要出門的時後才發現皮夾不在身上，不知道放在哪了呢？我到處尋找，都找不到，最後發現是掉在沙發底下，不知道為什麼會跑到那邊去了呢？我試著要將皮夾取回，但是手太短了，搆不著，於是就有一個異想天開的方法。我將那隻寵物小老鼠從籠子中取出，然後將牠放在沙發的底下，希望她會把皮夾拿出來。沒想到，她卻待在下面不肯出來。這隻愛吃的小老鼠，如果不用一點食物引誘的話，她恐怕好一陣子都不會出來的。我將手中的巧克力棒放在沙發底下，果然將其引出來了，非但如此，連我的皮夾都推出來了。



我檢查了一下客廳中的書架，每一本書都至少讀過二十幾次了，沒什麼有趣的。我發現在茶几上有一張立可得的照片，是在去年公司辦的聖誕派對照的，我決定將其收在身上。對了，不知到今天早上有沒有什麼信，我將前門信箱中的信拿起來一一閱讀（注意：玩家一定要回到可以看到科特斯本身的場景才可以閱讀信件，因為玩家必須將信件使用在科特斯身上）。我發現信件中夾雜了一張明信片，上面是一個相當性感的女人照片，不知道是誰寄這樣的照片給我。

好了，時間差不多了，該到公司看一看了，我

從前門正要離開之時，才發現沒有將那隻老鼠放回籠子中。將牠關好後，我便上路了。

溫特科技（WynTech）

來到走廊上面，看不見半個人，我決定先到網路室去看一看，於是我進入了右邊的那一扇門，來到網路室裡面。

網路室

網路室的角落堆了一大堆的紙箱，不知道後面藏著什麼東西，我將那些紙箱都搬開，然後將最後一部擋路的電腦也搬開，發現了一扇小門。試著將其打開，但是卻打不開。再仔細的看看那道門上的鑰匙孔，不禁讓我猜測爲什麼那道門要上鎖。試著使用螺絲起子將其扳開，但是卻一點效果都沒有。既然打不開，那待在這也沒意思了。於是我回到了走廊上。

我將皮夾中的密碼卡拿出來（拿出密碼卡的方法是：將皮夾到眼睛形狀的標誌上按一下，進入皮夾的檢示模式後再按一下皮夾，卡就會出現），並且在辦公室門旁的機器上刷一下，辦公室的門就開了。

辦公室

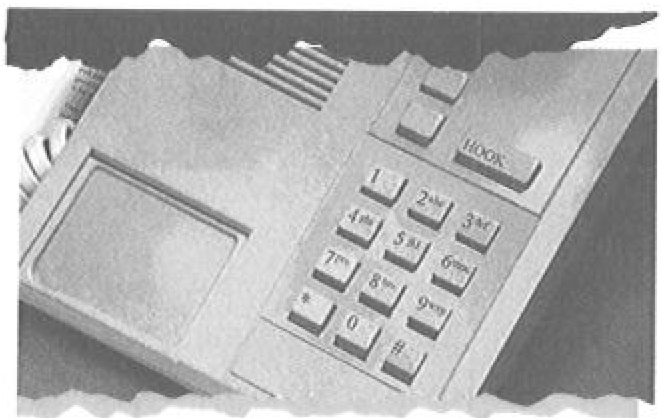
口有一點渴，所以我從飲水機中倒了一杯水來喝。可是還是覺得很渴，所以我又喝了一杯。奇怪，但是我仍然覺得很渴，所以又喝了第三杯。　我來到保羅．華納（ Paul Warners ）的辦公室前面，看著他的門，發覺我對這傢伙一直以來都沒什麼好感。來到湯姆（ Tom ）的座位，跟他講我已將公司需要的文件完成了。給他看看皮夾子，向他解釋因爲我的老鼠將皮夾藏起來了，所以我才會遲到，沒想到他不但不責怪我，還稱讚我是一個好的員工。將密碼卡拿給湯姆看，問他爲什麼我的密碼卡的權限低到連公司的餐廳都進不去，他答應要幫我看看。

賈絲琳（*Jocilyn*）的座位

賈絲琳是我的女朋友，所以我打算跟她打一聲招呼，順便跟她熱吻一場，她告訴我昨夜有多麼難忘。給她看看我父母親的照片，她說父親長得很帥，還有我長得很像我媽媽。我也將今天早上在茶几上拿到的聖誕節派對照片拿給她看，她告訴我她不但記得那個聖誕派對，還記得我們在那之後做過什麼。將那張印有性感女人的明信片拿給賈絲琳看，問那是不是她寄的，她說不是，並表示從未看過那一張明信片，我便以爲那是迦爾（ Traver ）開的玩笑。再跟賈絲琳講兩句話，試探一下看看她是不是眞的不高興。

科特斯的座位

回到自己的座位，坐在我那把舒服的椅子上。死黨迦爾跑來問我爲何遲到，是不是花了整個晚上看彼斯與屁頭（ Beavis & Butthead ）卡通。告訴他我的老鼠偷了我的皮夾，但是他不相信。他向我誇耀說昨晚跳舞跳到天亮，早上還是能準時上班。我看了一下桌上的分機號碼表，得知賈絲琳的分機爲 6992 ，我便拿起電話撥給她。跟她說昨天晚上跟她在一起眞是美妙。迦爾的分機號碼是 6125，我打電話問他昨天晚上有沒有看科學怪人的電影，他說他整晚都跟美麗的女人在一起，眞是個大老二。湯姆的分機是 6120 ，打個電話給他，但是他不在座位上，所以我留了言。德雷莎的分機是 3038 ，我打了電話給她，但是卻忘了我要說什麼。我上司保羅的分機爲 6996 ，我告訴他公司預算的報告寫好了，並已放在網路上。我決定到迦爾的座位去跟他聊聊。



迦爾的座位

迦爾問我晚上要不要去舞廳，我想還是不要好了。我將父母親的照片拿給他看，他也說我長得很像媽媽。再把聖誕派對的照片拿給他看，他竟然說他除了鮑伯（ Bob ）將起士吐得滿地都是的那件事外其它都不記得。我將那張性感女人的明信片拿給他看，他說一定是有哪一個女孩正在暗戀我，並且交待我若知道那個女孩是誰的話，一定要好好的“疼她”。

接著便去德雷莎的座位與德雷莎講話，叫她把檔案整理好。將那張女人的明信片拿給她看，她跟我說那是她寄的。眞不知道她在想什麼？

鮑伯的座位

我跟鮑伯講話，本想跟他借一份檔案來參考參考，沒想到他不但不借，而且還說了一些看不起人的話，最後還叫我滾，我並不喜歡這個傢伙。我本想再跟他商量商量（在鮑伯的身上再按一次）但還是算了，於是我對他比了個中指就罷了。我將聖誕派對的照片拿給他看，並故意的跟他說要給他“老人特價”，把他惹得口出穢言。

科特斯的座位

我坐回椅子上將電腦打開，想到前幾天才將密碼換掉，可是卻忘了是什麼。對了，我把新密碼換

成那隻老鼠的名字，打入BLOB登入網路。就在我打入密碼後沒多久，我被狠狠的打了一拳，我嚇得站起身來，擦擦口角的血。這是眞的！這不是在做夢，就當我好不容易有點鎭定下來之時，聽到了一個詭異的聲音，叫著“瘋子”。我嚇死了，不知如何是好，於是拿起電話，撥給迦爾（ 6125 ），問他今天是否有什麼異常的事發生在他身上，他說沒有，但是我還是心裡不安，所以我決定去跟迦爾說這件事。

迦爾的座位

我將發生的事一五一十的告訴他，跟他說我覺得快要發瘋了。他安慰我，並說他上次得了重感冒也曾看到可怕的幻覺。我決定去跟德雷莎談談。到德雷莎的座位上跟德雷莎講話，問她相不相信一些怪異的事，相不相信有我們看不到的東西存在，她說她相信。之後，我回到自己的座位。

科特斯的座位



我進入電腦網路，並且從我的私人目錄中叫出了正在打的報告（進入 CurtisC 這個目錄，然後進入 Venimen Sagawa 這個檔案）。將報告打完（在叫出的檔案上面按三次），就在我打完時電腦螢幕突然熄掉，當我再一次看螢幕時，我看到我的媽媽被兩個男人抓走。我以爲我眼花了，所以再仔細看螢幕，突然一隻手從螢幕裡伸出來，抓住我的臉，接著我發覺身上穿著縛束衣，然後一個可怕的聲音向我講話。我趕緊打電話給迦爾（ 6125 ），告訴他我覺得快發瘋了，他叫我過去找他。

我跟迦爾談話，告訴他我開始看到可怕的幻覺，他建議出去喝杯咖啡，所以我們便一道去夢之樹咖啡廳（ Dreaming Tree ）。

跟服務生邁斯（ Max ）講話，他譏笑我們居然不做事溜班出來。我跟迦爾長談了一場，告訴他我媽媽是怎麼死的。迦爾建議我找個心理醫生談談，但是我寧死都不想再回到那個鬼地方了（玩家在這裡必須按迦爾四次才能將話講完）。

溫特科技

網路室

回到公司，決定先到網路室去看看。我一進來，德雷莎隨後就跟進來了，她說她很喜歡我，無論我是否已有了女朋友，她一定要得到我。在她離開後，我覺得應該要跟她說清楚，所以我到她的座位。跟德雷莎說，我雖然也很喜歡她，但是我已有一個女朋友了。雖然我這麼說，但是她還是不斷的暗示我她喜歡我。

科特斯的座位

我將電腦打開，進入德雷莎的目錄，檢閱了她打的檔案，接著我也檢閱了鮑伯的檔案。我進入了員工資料檔案目錄（ Employees ），並且看了每一個人的資料。接著，進入我的電子郵件信箱，閱讀了所有的郵件，並且回了信（所有的回信建議使用 Funny Reply ）。我想要完成報告，將該檔案叫出來，但是發現我的檔案卻被上鎖了。我認爲這一定是那可惡的鮑伯幹的，所以我決定去問問他。

到鮑伯的座位後，我問鮑伯知不知道今天網路是否有異常的現象，他竟還裝得什麼都不知道的樣子，看來我得跟別人說一下這件事。

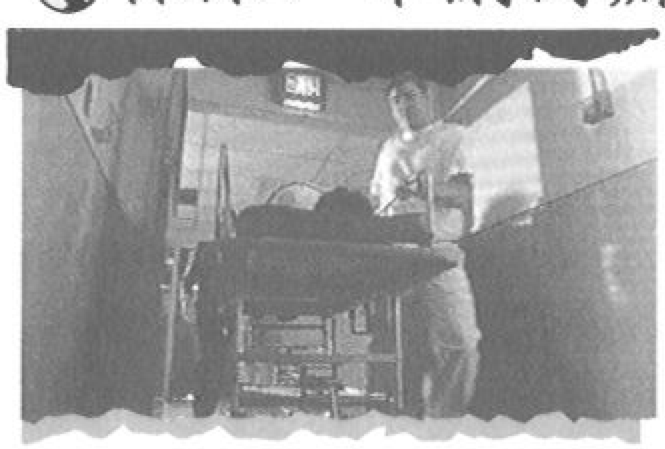
迦爾的座位

我跟迦爾抱怨鮑伯這個人，我打趣的問他說如果我將鮑伯殺了，他會不會介意。迦爾也是討厭鮑伯的人，所以他也幫起腔來了。

回到座位後我試著將的檔案打開，但是密碼卻還在，我將每一格的文字都寫下來，發覺那些字中只有一個拼法是正確的字，因此，我將那些跳動的文字排成“ Ratboy ”，便將密碼解開了。

到鮑伯的座位上跟鮑伯炫耀說我已將他設定的那些密碼解開了，我告訴他那是一種非常幼稚的行爲，如果他再搞一次，我就要讓他吃不完兜著走。

保羅．華納的辦公室



我看了一下牆上的那塊牌子，上面寫著“ Carpe Diem ”，嗯！一塊有趣的牌子。接著，我將保羅辦公桌上的那張全家福拿起來看，原本是一張平常的照片，但是看著看著卻聽到了兩人吵架的聲音。我偷偷的打開保羅辦公桌的抽屜，但是保羅卻突然進來了，所以我嚇得趕快將抽屜關起來。隨便找個藉口說我只是進來找東西，不過卻還是被保羅趕出去了。

我由於口渴，因此在飲水機那邊喝了一杯水。當我抬起頭來時，看到了她是我的同事德雷莎（ Therese ）。 她起先跟我聊天，但是慢慢開始挑逗我，我不知道她爲什麼要這麼做，難道她眞的對我有意思嗎？

回到自己的座位，我覺得很無聊，所以我拿起電話，按入我自己的分機，當我接起來的時候，卻

有另一個人的聲音，難道我又發作了嗎？

網路室

我一進來，奇怪的事情就發生了，所有的電線開始亂動，揷座中流出噁心的液體…，我嚇得急忙逃出去。

科特斯的座位

電腦中有一個目錄是叫 Archive ，要有密碼才能進入，不知道是藏有什麼重要的文件。試打入 Carpe Diem 的密碼，果然有用。在裡面看到一個叫 Threshold 計畫的部份報告書，可是檔案不完全，所以我完全不知道那在講什麼。

我原本想要來夢之樹咖啡廳這邊喝一杯輕鬆一下。與服務生聊了兩句後，我拿起餐牌，準備點喝的飲料時，又看見了一些幻覺，這讓我興致大減，決定不喝了。還是回家休息一下好了。

回到公寓的房間裡，看見鏡子中出現我媽媽吊死的幻覺，讓我渾身不舒服，我還是趕快回公司好了。

迦爾的座位

將我的密碼卡拿給迦爾看，因爲他的密碼卡的通行級數比我要高，所以問他有沒有到過一些我不能進入的地方，他說沒有，但是他打趣的說也許公司正偷偷的在某些密室中養著兩噸的大老鼠呢！回到座位叫出我那一篇即將完成的報告，使用了剩餘的時間將它打完了。打完後，因我與賈絲琳有約，所以我出發到夢之樹去。

夢之樹咖啡廳

我到之時，賈絲琳已經到了。首先跟她講話，講著講著，我們叫的飲料就送來了。我跟服務生閒聊兩句，然後又跟賈絲琳談了一些我們之間的事（要與她講兩次話）。就在講話之時，我忽然看見一個人躲在角落，那居然是我自己！於是我又跟賈絲琳講一次話，告訴她我感覺不舒服。將皮夾放在帳單上付帳，這時，一張名片掉出來，讓我想起了以前在神經病院的那段日子。最後，與賈絲琳一起回我的公寓。

我與賈絲琳坐在沙發上與她說話，接著，我們兩個越來越熱情，最後，我們便一起進入我的房間去享受了。

第二章

科特斯的公寓

早上起來，我先去跟我那隻小老鼠說早安，接著到門口去拿信，仔細的檢閱了那一堆信，發覺裡面又有一張明信片，我看了看，上面的照片是一個被綑綁的女人。由於我覺得最近自己有一點不太正常，所以我拿出利奇醫生（ Dr.Rikkis ）的名片，跟她約了一個時間（將名片用在電話上）。然後就前往公司了。

溫特科技

一到公司，就看到所有的同事都站在外面，還有一些警察。我跟賈絲琳講話，想問她發生什麼事了，但是她卻泣不成聲。於是我問德雷莎，她只告訴我看起來好像有人對鮑伯感到很不爽。最後，我問迦爾，他也說不出個所以然來，但是聽起來好像是有什麼可怕的事情發生在他身上。爲一探究盡，我決定進去看看，但是在辦公室的門口卻被一個警察擋住了。所以，我決定從保羅的辦公室溜進去。



保羅的辦公室

我一進去，看見一個警察正在講電話，一點都沒有察覺我的存在。看見的腳邊有一張小紙條，便將其撿起來。從另一個出口進入辦公室，我開始看見鮑伯被酷刑致死的幻覺。然後被一位女刑警叫住，她詢問了我許多問題。就在她詢問之時，我在我的座位上，又看見了許多幻覺。當女刑警問完話後，湯姆過來告訴我，大家在夢之樹要開會。

夢之樹咖啡廳 (Dreaming Tree)

湯姆向大家宣佈如果有需要，公司會請輔導員來幫我們忘掉這可怕的經驗。我跟賈絲琳談話，她說雖然不喜歡鮑伯，但是她覺得鮑伯也不應該遭到這種下場，我卻覺得鮑伯是惡有惡報（一共要在賈絲琳身上按兩次才能完成談話）。由於我這麼如此認爲，賈絲琳氣得離開座位，所以我只好跟德雷莎閒聊（一共要在她身上按三次）。德雷莎跟我想的一樣，她也覺得鮑伯死得好。德雷莎最後約我到“邊界”（ Borderline ）俱樂部去，並給了我該處的地址。

科特斯的公寓

我回來第一件事就是跟老鼠打招呼，但是沒想到我的老鼠竟講起話來了。牠說我是一個瘋狂的殺手，但我知道這不是眞的！我走到書架邊，看看有什麼書可以看，但是我發現架上卻多了一些亂七八糟的書。回房間打算躺一下，我看著鏡子，對自己說“我沒有殺任何人”，但是我卻聽到另一個聲音說有。

溫特科技

我本想進入辦公室，但是卻被女刑警阿麗（Allie）趕出來，於是我再進去一次，這次趕緊躲入湯姆的座位裡。拿起湯姆的電話，撥了一通電話給保羅（6996），將他引出辦公室，然後便馬上進入他的辦公室。

保羅的辦公室



我看到保羅的電腦是開著的，所以便閱讀了顯示在螢幕上的檔案，是有關Threshold 計畫的，裡面談到什麼超空間穿梭等等的，但是因爲檔案還沒有打完，所以我不知道那到底是在說什麼。再看看保羅的全家福照片，但是再一次的看到了可怕的影像。我打開了保羅的辦公桌抽屜，看到裡面有一把鑰匙，便將其收起來。就在這時保羅進來了，他把我趕出他的辦公室。

我來到了鮑伯的座位，看到地上有一個鈕扣，我便將其撿起來。然後我便前往了網路室。

網路室

我將角落的箱子等雜物搬開，然後將剛剛拿到的鑰匙用在鎖上，看看打不打得開。經我一試，果然將鎖打開了。進入密室之中，看到裡面有一個鐵製的檔案櫃，將其打開，看到裡面有另一只鐵箱。我將鐵箱拿出來，並試著將其打開，接著那可怕的幻覺又出現了。

科特斯的公寓

將鐵箱拿出來（把鐵箱用在科特斯身上），並且將其打開，我看見裡面一件蕾絲製的衣服以及一本檔案，將它們都拿起來。然後發現原來鐵箱下面還有一個夾層，我試著將其打開，但是卻發現那已被釘死了。將螺絲起子拿出來，希望能將其撬開，但是卻打不開。

瑞奇醫生診所

與瑞奇醫生談了些我最近的問題。看到她桌上有一個雪人球，使我想起了一些痛苦的回憶。我將父母的照片拿給醫生看，告訴她我從不記得媽媽有愛過我，只有時常打我。將聖誕派對的照片拿給她看，提起了一些快樂的回憶，並且提起了與賈絲琳的關係。把從鐵箱中拿出來的檔案夾拿給她看，告訴她我懷疑公司正在進行一些非法的實驗。把那件衣服拿給她看，告訴她媽媽如何將我男扮女裝。我再一次的將衣服拿給她看，問她我有男同性戀的傾向是否與此有關。將鈕扣拿給她看，告訴她鮑伯被殺的事。將那張性感女人的明信片拿給她看，告訴她有關德雷莎的事。將另一張明信片拿給她看，告訴她我很喜歡被綁縛起來的感覺，問她這是什麼造成的。將她的名片拿給她看，告訴她不喜歡我以前的醫生。（到這個時候，科特斯應該會離開診所，由於本遊戲有兩個版本，如果科特斯還是在醫生的診所的話，玩家就要再與醫生講一次話。）

到夢之樹咖啡廳這邊休息一下，喝杯飲料，並且與服務生談起了鮑伯被殺的事（一共要與他講兩次話）。由於我與德雷莎約的時間快到了，因此我便啓程向“邊界”俱樂部去



邊界俱樂部

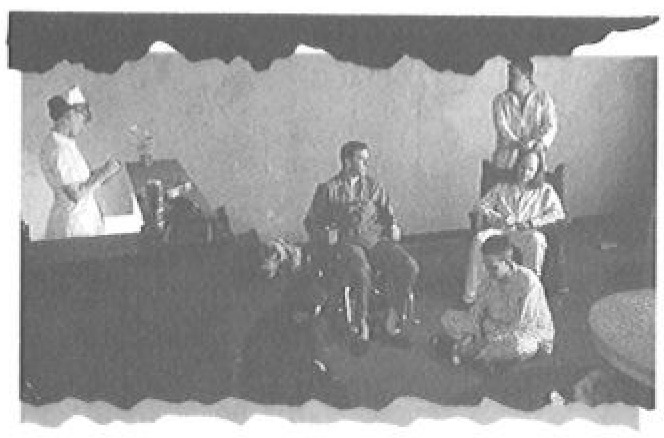
當我正要進入俱樂部時，卻被門口的打手擋住，他跟我說必須要有認識的人才能進去。將上面有性感女人的明信片拿給她看，告訴他說那是德雷莎寄給我的，但是他不相信。於是又將那張印有被綁縛的女人明信片給他看，他認得那張明信片，便讓我進去了。

我一進來，本想問問坐在酒吧旁的女人知不知道德雷莎在那裡，但是一接近才知道她原來是個男人，因此我趕快離開。我到俱樂部的廁所本想方便一下，但是一進去卻看到有三個人正在快活，因此

也不便打擾。來到俱樂部的後門，卻被看門的趕回去。四處看看，才發現德雷莎坐在沙發上。我與德雷莎談話（一共要講三次），問她這是什麼俱樂部，她說這是一個性虐待俱樂部。我將桌上的飲料一口喝光。接著，德雷莎問我要不要在肚臍眼上穿洞，我覺得值得一試，於是便上前讓臺上的人幫我穿洞。之後，我與德雷莎在廁所中瘋狂的享受魚水之歡。

第三章

我做了場惡夢，驚嚇得從夢中嚇醒。照照鏡子，看看自己，便到客廳去接電話。保羅打電話來說，叫我們都去上班。照常與我得老鼠說聲早安，然後到門口去拿信件，將信件整理了一下，仔細的閱讀了夾在其中的書的廣告單。我再次的看看書架，上面又出現了更多奇怪的書。由於時間已晚了，所以我便出門去上班了。



溫特科技

到網路室，本想再去看看那密室中還有什麼東西，卻發現那道密門已經被水泥封起來了。我看著網路室旁邊的桌上，有一把鎚子，我便將其拾起備用著。

辦公室

我一進來，就看到保羅與阿麗在吵架。回到座位，打開電腦登入我自己的帳戶（密碼：BLOB）。首先查看電子郵件，閱讀並回覆了所有的電子郵件。接著進入 MEMO 目錄，叫出了第一個檔案，打入密碼 Infection，第一個檔案提到了加強地下室的保安系統，除了有關人員外一律不准進入。我叫出第二的檔案，打入密碼 Revelation，這一個檔提到了不正常的能源反應。使用密碼 Desecration進入了第三個檔案，裡面提到有關我的事，說如果我進入了地下室，就要將我關起來。我馬上拿起電話，打電話給迦爾（ 6125 ），跟他閒聊兩句，接著打給賈絲琳（ 6992 ）。

到迦爾的座位上，跟迦爾說我不相信在謀殺後的幾天公司就叫我們回來上班。

到德雷莎的座位上，德雷莎說她到現在還忘不了昨晚的情形。當我想再跟她說話時，恐怖影像便出現了。

到鮑伯的座位上，我看著鮑伯桌上的那個箱子，發覺它正在滴血，這是幻覺還是眞的？

我正準備進入保羅的辦公室中時，發現他還在與阿麗吵架，我就不便打擾了。

到賈絲琳的座位上，告訴賈絲琳昨天態度不好是因爲我受到了驚嚇，看來她好像原諒我了。並說昨天晚上打電話給我，都沒有人接，我告訴她昨天將電話拔起來，並且服了安眠藥上床了。

到迦爾的座位上，告訴他昨天我還對鮑伯的謀殺沒什麼感覺，今天卻開始害怕起來了。回到自己的座位，又看到了一些幻像。由於有事要找保羅，所以我來到他的辦公室，當我將門推開的時候，發現保羅正與湯姆正在吵架。我突然覺得很暈，當醒來時，發現我在一個精神病院中。

精神病院

問護士我爲什麼在這裡，沒想到她居然叫我住口。與玩球的女人講話，她罵我一頓；跟另一個男人說話，他居然對我大叫。與在後面搖頭晃腦的人溝通，沒想到他只是一直叫著“比薩”這個字。接著與在桌子底下的女人講話，她說我是瘋子。我試著解開身上的皮帶，卻被護士叫住，她叫我不准解開，不然就要麻醉我。我想一定要製造混亂才能逃出這裡，因此將那兩人玩的球踢開，眞的製造了一場混亂。趁機將身上的皮帶解開，然後向門口奔去，但是沒多久就被抓住了。我暈了過去，醒來時我又回到了溫特科技。湯姆叫我們大家都離開公司。



在夢之樹咖啡廳中與迦爾講話，他也告訴我他開始對鮑伯被殺的事感到可怕。我們還講了幾個好玩的小故事互相消遣一下（一共要在迦爾身上按四次）。

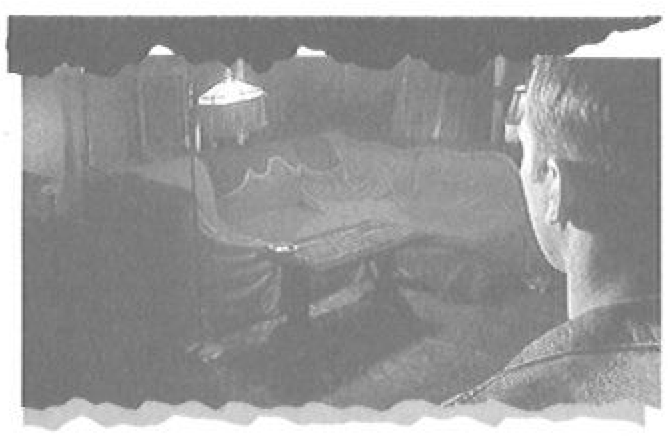
科特斯的公寓

回家將那個鐵箱子拿出來（將鐵箱用在科特斯身上），然後使用鐵鎚及螺絲起子將鐵箱夾層撬開（將起子用在眼狀圖形上進入檢示模式，然後再將鐵鎚按在起子上合併兩樣東西，最後使用在鐵箱上

），將裡面的信拿出來看，並且仔細閱讀，發覺那是爸爸留下來的一封信，上面記載上溫特科技的邪惡研究。

瑞奇醫生的診所

我先與醫生說了一些話，然後將父母的照片拿給醫生看，告訴她爸爸死後我媽的態度開始轉變。將聖誕派對的照片拿給她看，告訴她我希望與賈絲琳及迦爾一起到很遠很遠的地方隱居起來。將性感女人明信片拿給她看，告訴她與德雷絲的關係。將被綑綁女人的明信片拿給她看，看訴她我昨天晚上到性虐待俱樂部去在肚擠眼上穿了個洞。將 Thrushold 檔案拿給她看，告訴她我覺得公司正在做一些我們不能夠相信存在的實驗，她不相信，還認爲我看了太多的 X 檔案影集。將父親的信拿給她看，向她證明我的猜測。再將衣服拿給她看，告訴她我媽媽如何的虐待我。最後我將那顆鈕扣拿給她看，告訴她我覺得是我將鮑伯殺掉的。再將那封信拿給她看，問她心理變態是否會遺傳，這時我才記起爸爸是被槍打死的。



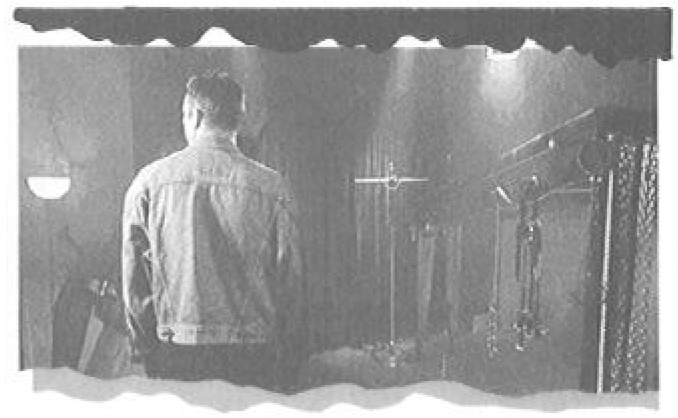
我一進邊界俱樂部，就與在酒吧旁的人交談了幾句。發覺德雷莎在這裡，所以我就回家了。

科特斯的公寓

我進來時，發現德雷莎在家中，問她怎麼進來的，她說她有很多的“專長”。再與她談話。接著我們一起進入房間。她把我吊在房間的天花板上，我看著她，跟她說我很喜歡這個感覺。再跟她說我想要摸摸她，她叫我住嘴。接著，我看到了一些可怕的幻覺。

第四章

早上我被電話鈴響吵醒，接起來才知道原來是公司的人，告訴我湯姆昨晚被殺了。接著有人敲門，是阿麗刑警。跟阿麗講話，她問我昨晚到那裡去了，告訴她昨晚與德雷莎在一起。在談話之間，我亦看到了一些幻覺（玩家一共要跟她講四次話）。在她走了之後，使用瑞奇醫生的名片，打了個電話跟她約了一個時間。接著，照例的去與我那隻小老鼠打了聲招呼。當再看一次老鼠籠時，發現牠正在嚼一顆人的心臟。我揉了揉眼睛，再看一次小老鼠，心臟已然消失了。到書架上面看看，發現了更多可怕的書，如“釘槍的妙用”以及“如何簡單的把人頭敲碎”等等…的書。到門口將信件取出，並發現裡面夾了一張德雷莎留下來的便條，叫我今晚到邊界去。



到公司之後來到湯姆的座位，又被女刑警擋住，這時我又看到了更多的幻覺。

與迦爾在夢之樹咖啡廳長談了一場（共談四次），我們談到了湯姆的謀殺。告訴他我要查清楚這一個 Thrushold 計畫，迦爾說會侵入公司的網路，查看有什麼線索。

瑞奇醫生的診所

我先與她談談湯姆的謀殺。看著她桌上的雪人球裝飾品，告訴她我一些問題。我跟醫生說寧可死也不會回去那精神病院。再看著她桌上的雪人裝飾，告訴她如果當時媽媽把我殺死了，我也許會痛快一些。再跟醫生說，我決不會回到那精神病院，我很生氣，所以便掉頭就走了。

科特斯的公寓

當我來到客廳時，聽到有敲門聲，開門後發現是賈絲琳。跟賈絲琳談了一些話（共兩次），可是到最後卻不歡而散，因爲她發現我與德雷莎有 SM 的關係。她離開後，我發現客廳的桌上有一根髮針，一定是她留下來的，所以我將其拾起。

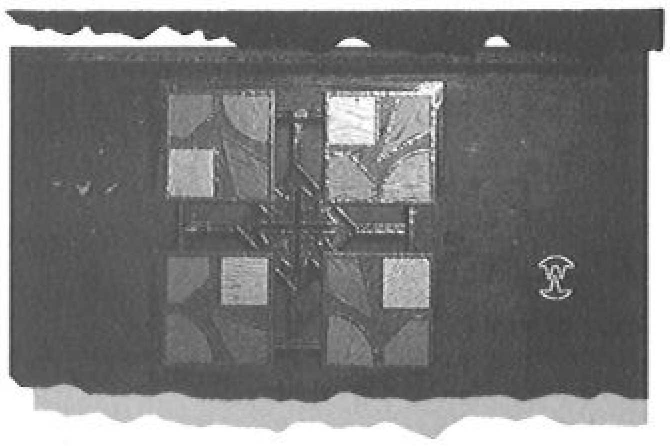
溫特科技

走廊

使用髮針將保羅的辦公室門鎖打開。進去後將他的電腦打開，登入我自己的帳戶（密碼： BLOB）。查看我的電子郵件，有一封是迦爾寄來的，內容提到了公司電腦網路的密碼，是 BLACKLOTUS 。離開我的帳戶，然後登入保羅的帳戶（密

碼： Carpe Diem ），按下系統的按鍵，然後將我的通行權限設定到第 3 級（密碼： BLACKLOTUS ）。使用螺絲起子將保羅的抽屜撬開，並將裡面的紙拿出來閱讀，上面有幾個地方被劃上了顏色，不知道有何意義。我再將抽屜中的書拿出來並仔細的閱讀，在書中也同樣有劃顏色的地方。

我將密碼卡使用在玻璃門旁的刷卡機上，門終於打開了。再將卡用在電梯上，乘著電梯到溫特科技的地下室去。



地下室

我進入第一道門，回想起一些以前的事，看見到地上的束縛夾克，又記起了一些以前的事。我進入第二道門，看見了地上的玩具車，讓我想起小時候在這裡發生的事。進入第三道門，想起小時候被保羅抓住的事。我看見地上的大毛巾，記得了爸爸將我抱住的情景。我看著牆上門旁的密碼鍵盤，我照著剛剛拿到的紙上所寫的日期按入 10958 ，門便打開了。

進入地下電腦室，坐在電腦前面，並將其打開，打入密碼 Rosetta ，這時似乎有人開始與我通訊，由於我不知道該說什麼，所以亂回答一通（玩家只要亂按一番，然後按 EXIT 就可以了）。由於我還是摸不出個所以然，所以我沿著原路，回到一樓的走廊。

邊界俱樂部

我與酒吧旁的人講話，她說德雷莎會好好的“修理”我。我到沙發坐下，並跟德雷莎說話（共說兩次），然後將桌上的飲料喝光。接著我想到後面的房間，卻被一個人擋住，他不相信我是跟德雷莎在一起的，於是將今早德雷莎給的邀請函給他看，他才讓我進去。我看到房門上有一個奇特的鎖，試著玩弄一下，將中間組成一個圓圈，鎖就打開了。

我一進來，看到牆上掛了一大堆的性虐待工具，接著，我將後面的窗簾揭開，發覺德雷莎就躲在後面。接著我們就開始了一場驚天動地的性虐待享受。



第五章

與阿麗刑警談了些話（共說三次），看來她堅決的相信我是殺人的兇手。當她離開後，照例的跟我的老鼠說了聲早安。回到睡房對著鏡子裡看，看到了我拿著斧頭的幻覺。再看一次德雷莎尖叫的幻覺。我覺得快崩潰了，所以與瑞奇醫生約了個時間（跟以前的方法一樣），準備馬上去見她。（註：在較早的版本中，玩家可能會找不到瑞奇醫生的名片，如果玩家有此版本的話，就必須到床頭的抽屜中拿出皮夾，然後再到門口去查信件，這樣才能與醫生約時間。）

我一進醫生的辦公室，發覺裡面一片零亂，我拿起吊著的話筒，聽到醫生尖叫的聲音。我往辦公桌下一看，才發現她已經被殺死了。這時一個警衛進來，並且拔槍指著我，我趕緊向門外不顧一切的跑出去。



溫特科技

我到座位上將電腦打開，看見了可怕的幻覺。再看一次電腦，跟裡面的魔物講話。接著到鮑伯的座位，看到他被殺死的情形。我再來到湯姆的座位，卻被濺得滿身是血。

到保羅的辦公室後，打開他的電腦，登入我自己的帳戶。讀了所有的電子郵件，然後退出我的帳戶，然後使用保羅的名字登入。在他的目錄看到中有一個新的檔案（ PaulW/goldmine.doc ），裡面有附帶一個圖型，我將其印出並收起來。

到網路室仔細的檢查迦爾，看他是不是眞的死了。我將他身上的密碼卡拿出來，然後進入公司的地下室（詳細方法請參照前面，但是請改用迦爾的密碼卡）。

地下室

進入第一道門，看見自己的影像。進入第二道門，然後再穿過第三道門，進入第四道門。再進入了地下電腦室，並將電腦打開（密碼： Rosetta ），使用電腦與不知名的東西交談，然後對方就將牆上的裝置啓動。使用迦爾的密碼卡在那上面，上面的面板便打開了，我按下了與剛剛在保羅辦公室中

印出來一樣圖形的按鈕，一道門便打開了。

Thrushold 房間

看了看我前方的電腦操作介面，然後保羅就闖進來了，與保羅講話，問他這到底是怎麼一回事（要講兩次），然後一個怪物出現將保羅打暈過去。與怪物講話，才知道它才是眞正的科特斯，我只是一個複製品而已（要講兩次）。那怪物要殺我，當我被它電極的時候，按下了電腦介面上的按鈕，便被傳送到外星人的世界。

外星人的世界

我發覺面前的管子上有一團團紅色的東西，便將它拾起。我看見身後的電腦操作介面，發覺還在正常的運作著。我看了一下傳送裝置本身，發現上面有四個發光體。接著便沿著我身旁的樓梯下去。看到身旁有外星生物正在爬動，便將其收起。再往右邊看（玩家螢幕的左邊），看到有兩種生物，於是把牠們揀起來。接著進入了我身後的山洞，來到電河房間。



電河房間

我看到在電流河中有許多生物正在游動，似乎不受電流的影響，我轉身看到有一些生物在地上走動，將剛剛拿到的食物（ Alien Fungus ）使用在那生物上面，然後趁牠在吃東西時抓住。接著，我將所有的海星狀生物以及 U 型生物合併在一起，混合成了第三種生物（混合方法與前面提到的螺絲起子與鐵鎚的方法一樣）。將得到生物用在電流上，讓我能平安的穿過電流，然後進入了面前的綠色河流。

真正的科特斯所在的房間

我一進來，看到眼前有一個人狀的怪物，我仔細檢視，才發現那是眞正的科特斯，我再仔細的看，它卻放出電來，然後我就失去知覺。

我醒來時，發現我在精神病院裡，我拿起身旁的針筒，然後向醫生刺去。

我現在發現我自己在夢之樹，賈絲琳拿著槍指著我，我趕緊將槍的撞針用我的手卡住，讓槍無法射擊。

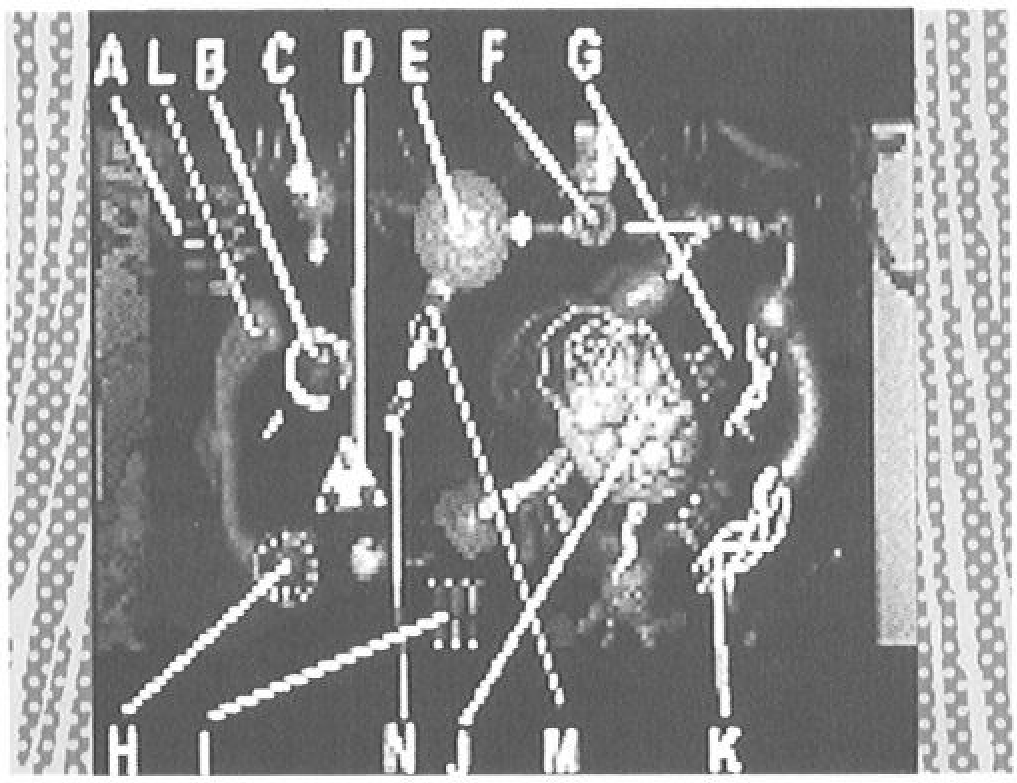
我現在發現我自己在公司，我看到了我那些死去的同事都來找我，我趕緊撿起地上的密碼卡，然後使用在電梯上逃走。

我發現德雷絲是一個怪物，正要下手將我殺掉，我趕緊拉下床邊的那根拉桿，讓她掉下床去將自己電死。

在小科特斯的房屋中，我與我媽媽說話，我抱住她。

在眞正的科特斯所在的房間中，我走過那個投影，來到眞正科特斯的面前，並起將其殺掉。我撿起了他身前的一塊外星生物，然後從新出現的門走出去。

我將身後的生物撿起，然後發現我前方的管子破掉了，我將所有的 AlienSlime 與 Alien Glop 混合在一起，然後拿來補管子。然後走到上面的平臺，發覺傳送器上面四個發光體少了一個，所以將我拿的裝上去。發覺身旁的電腦介面板壞掉了，所以開始修理該電路：



◆將B的缺口調向對著E

◆按下B以啓動E

◆將G的線路照著I的顏色對應方法接起來

◆將K的線路照著 A的顏色對應方法接起來

◆將B的缺口調向對著L

◆按下B以啓動 H

◆將F上面的紅箭頭調向右邊以啓動J

◆將F上面的紅箭頭調向左邊以啓動E

◆按下D讓上面的紅色寶石對著 N

◆按下 M 按下D讓上面的黃色寶石對著 N 按下M

◆按下D讓上面的藍色寶石對著 N 按下M

◆修理完成

於是我就傳送回溫特科技的Thrushold房間了。

Thrushold 房間

★結局一：

◆按賈絲琳的身上，從此幸福快樂的過日子？

★結局二：

◆按在電腦介面上，回到製造科特斯的外星人世界。



完全攻略 上

/ALEX

神曆年間，「米亞提斯世界」出現一位濫殺無辜生命的殺人魔王卡羅索多，這個世界在遭到他殘暴殺戮了數年之後，陷入恐懼的人民給了他一個懾人心魄的稱號－黑暗王。

當時魔族的統治者魔皇帝，因恐黑暗王於一陣銷聲匿跡之後，施行更加恐怖的屠殺行動，於是登高一呼，結合精靈族、獸人族、龍族和人族的力量，經歷一場慘烈的戰鬥之後，終於消滅了黑暗王。

黑暗王死後十八年，這個世界流傳起一項說法，若是能收集到三樣神器即可獲得永恒不死的力量。沒有人知道傳言源自何處，也沒有人知道三樣神器究竟是何物品，但魔皇帝積極派出人馬搜尋的動作，已經引起其他各族領導人的高度不安，眾人無不擔心若任由事情繼續發展下去，恐怕會導致另一個黑暗王的崛起…

那德王城

在王城的後山，保安隊員亞特斯於草地上小憩過後，猛然想起隊長交待過下午記得去報到，這才勉強撐開惺忪的雙眼，腦際忽然閃過一句「名言」－打混摸魚有時盡，撤職查辦無絕期…起身時一個踉蹌，在井邊撿到三十元，這又証明了一句古訓：勤快的人有福了。

在王城右方的屋子裡向隊長報到之後，聽隊長抱怨起王城附近的怪物有越來越多的趨勢，他吩咐亞特斯去清除一下怪物，也好順便練練身子骨。

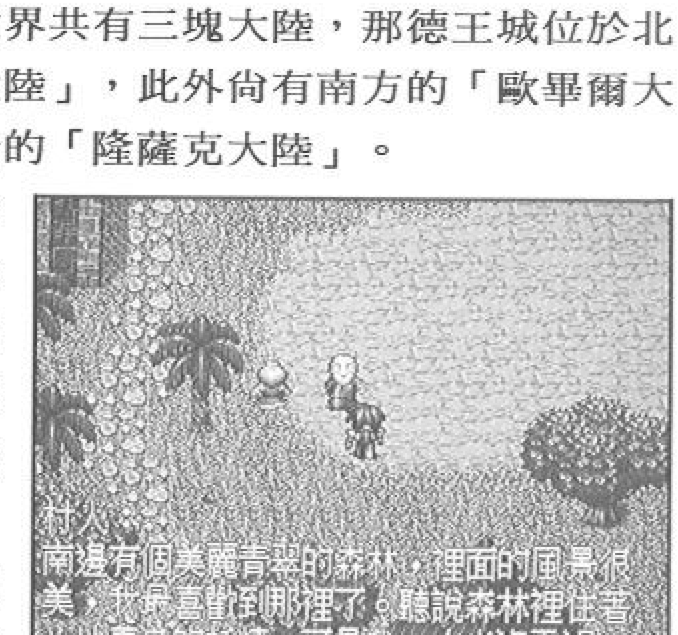
聽隊長說，亞特斯的妹妹艾琳到城裡來找過他，好像家裡出了什麼事，最好趕回家裡瞧瞧去。由於方才的午睡太過於紮實，亞特斯一下子還弄不清自己住在哪裡呢。



阿爾卑村

米亞提斯世界共有三塊大陸，那德王城位於北方的「瑟路易大陸」，此外尚有南方的「歐畢爾大陸」，以及黑暗的「隆薩克大陸」。

亞特斯的父親魯爾，他原本官拜王城將軍高職，後因收養亞特斯，不知何故突然辭去官職。魯爾另有一女叫艾琳，她可是村民俱都稱羨的女兒，一個男人家要照顧一男一女長大成人可不容易啊。



甫一踏入村子即聽聞父親魯爾已有好些天沒看見了，該不會出事吧？回到家裡聽妹妹艾琳說，父親日前上後山時，誤食有毒的果實，回家後即持續昏迷。魯爾曾向蓓莎表示，當日中毒後遇到一名女孩，給他吃了一種藥草之後才能走下山來。既如此，那名女孩或許有辦法可治癒父親，這就往後山跑一趟，希望能再遇上女孩。只是，一個女孩子家跑到後山做什麼呢？



保安隊長所言不假，後山上也早已怪物橫行了。爬上山頂時，遠遠的瞧見一名陌生女孩遭兩名軍服裝扮的彪形大漢所圍困，聽其言語，女孩也不甚明白何以遭到這號軍人的追緝。這名女孩極有可能是贈藥予父親之人，加上這號軍人膽敢在王城的地盤上撒野，簡直是不把保安隊擺在眼裡。於是，亞特斯乃費了一番力氣將該二人給打跑。



女孩原是綠世界森林的精靈，名喚蓓莎，前些日子因躲避一群奇怪軍團的追緝而逃至後山來。這批軍團為了抓人，不惜大舉侵入那德王城的領土，未知其中可有什麼陰謀？

冥冥中自有天定，蓓莎正是救過魯爾的女孩，為答謝亞特斯出手解圍，她很樂意前往探視魯爾。

回到家中見過魯爾之後，蓓莎表示魯爾身中之毒極深，但因身上所攜藥草有限，而且需要用一種叫「蕨子花」的藥草才能完全治癒，於是她提議跟亞特斯一起前往潮濕的洞窟中尋找藥草。

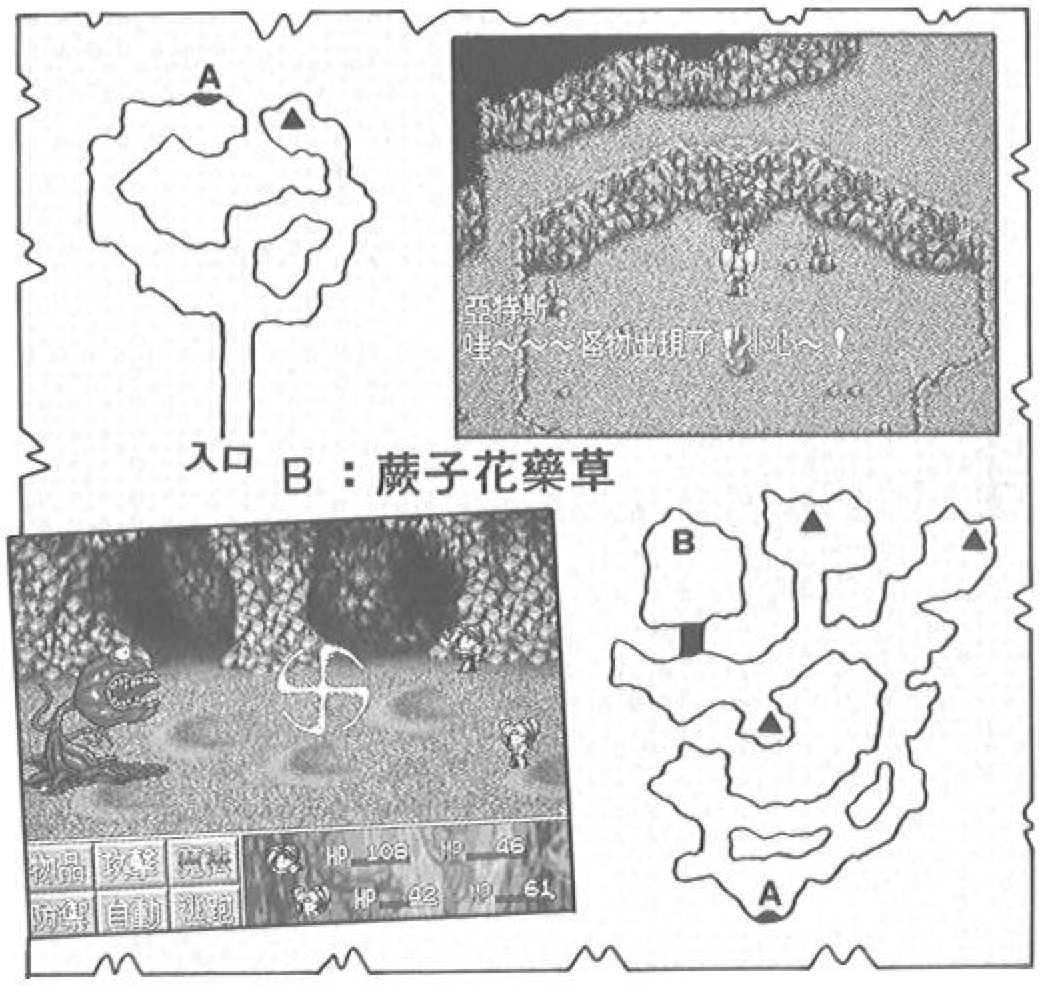
走出門口聽一位村民提到，屋子後方的草欉裡好像有東西晃動，二人由屋後繞山至東南方的草欉時，果眞有一隻負傷的怪物。蓓莎認出此乃「幻獸」，性情原本是溫馴的，此刻或因受了傷而變得暴躁易怒。蓓莎使用回咒替幻獸療傷止痛過後，幻獸一溜煙兒地跑了。



向村人探詢何處有潮濕的洞窟可尋藥草，村民們都指向村子東南方的洞窟。據說，那兒是探險家的天堂，那就前往試試手氣吧！出了村子才領教了這些怪物的兇悍，亞特斯與蓓莎遂頻頻回到家中趴在桌上略事休息。

蕨子花洞窟

二人於洞中連遭怪物攻擊，好不容易在洞窟深處（B）找到了蕨子花，上前拔取時，草欉間發出沙沙的聲響，而跑出一怪物來…費了九牛二虎之力才將怪物擺平，摘了藥草立即動身趕回家中。



阿爾卑村

魯爾服用蕨子花藥草不久後即逐漸醒轉，他也認出曾救過他的蓓莎，連番稱謝之後，蓓莎表示要回綠世界森林看看究竟，魯爾即吩咐亞特斯要負起護送蓓莎回南方之責。適巧保安隊長也賦予亞特斯調查怪物的任務，那就順道送蓓莎一程囉。



往南經過一處關口，守衛因曾受過魯爾將軍之恩，於是恭送魯爾的救命恩人出關。蓓莎的故鄉就在出關不遠處東邊的森林之中。

綠世界森林

甫一踏入森林，蓓莎即感到妖氣瀰漫，精靈女王恐將有難，須儘速找到女王。輾轉來至一處斷橋時，耳際忽傳來女王的聲音…女王乃精靈族領導人

，她此刻只能以心靈感應與蓓莎溝通，由於受傷不輕看來無法久撐。



女王交待蓓莎儘速逃離為要，千萬別落入追緝者手中，否則這世界怕將遭來一場浩劫。她要蓓莎到南方大陸的「庫拉奇島」找魔導士雷米夫，他會告訴蓓莎一些事情。女王並請託亞特斯一路護送蓓莎，亞特斯除了納悶何以世界的存亡會牽扯上蓓莎之外，他更訝異精靈女王怎會認識自己？

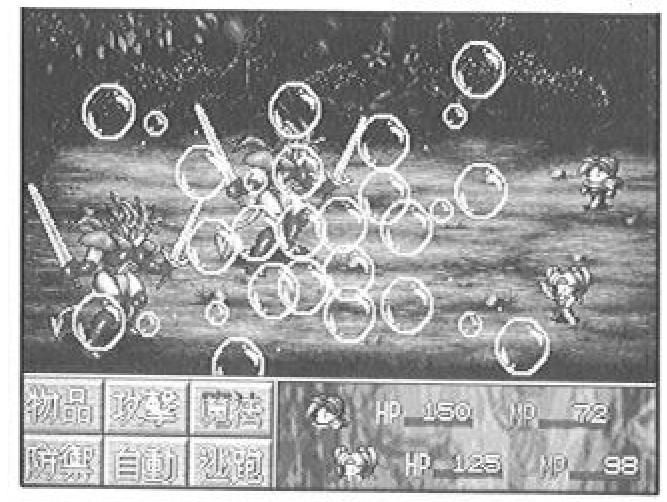
精靈女王催促二人立即上路之後就消失了，想解開這一連串的疑問，那就暫且照著女王的吩咐去做囉。走出森林往南到達另一個村子。

瑪姆村

這個村子曾來過一批盜賊，聽說他們將搶來的財寶藏在一座瀑布裡，不過到目前為止還沒有人發現過。正因為以前盜賊橫行，所以有村民值錢的東西藏在隱密之處，但這些人過世之後，埋藏的寶物就不知下落了。試著在村內諸多的石頭底下、樹幹和水井旁搜索一陣，果然有收穫。

村子南邊有個瀑布，聽一名男子說，常在瀑布旁瞧見一身著大衣的男人坐著發呆，時而縱聲大笑，因為滿嘴利牙，看起來怪可怕的。村子西邊的山區也有一座瀑布，但相較之下就顯得荒涼多了。

往村南跨過一座橋來到瀑布前，亞特斯因吃壞肚子急著要在草欉間就地方便，蓓莎則到另一頭的樹底下候著。正待寬衣解帶之際，亞特斯定睛一瞧，驚見湖中有名裸身女子正在洗浴…為免遭瓜田李下之嫌，亞特斯拔腿正要跑開時，湖中那名女子卻早已發覺岸上有登徒子…

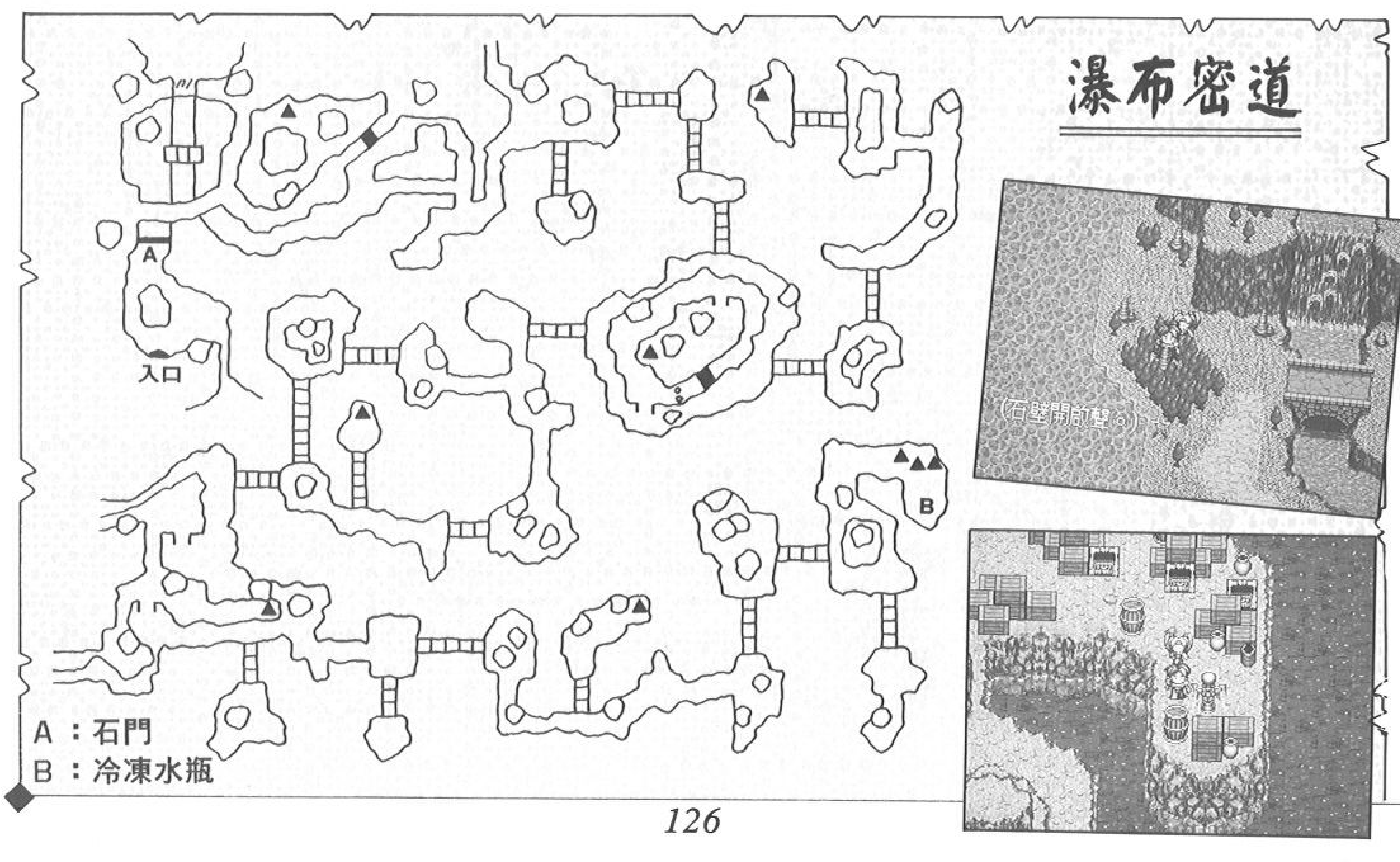


這下子誤會如何解釋得清？女子態度十分兇悍，加上瀑布上方蹤身跳下兩名紅衣女子管她叫小姐，那氣勢逼得亞特斯直如驚弓之鳥…女子名喚蒂莉蕾，她揚言要殺了亞特斯以洩心頭之忿。蓓莎聞聲趕至，二人聯手擊退兩名侍從之後，蒂莉蕾隨後又親自上陣…亞特斯這一驚，也只好暫且先「戒急用忍」了。

蒂莉蕾敗走時撂下狠話，有朝一日定要殺了亞特斯。面對蓓莎一臉狐疑，這話該從何說起？

回到村中在一民房聽主人提到，家中原有個「冷凍水瓶」的寶物，只要喝了瓶中的神聖水即可抵擋火焰的高溫，但可惜數年前已遭盜賊所搶。驚魂甫定的亞特斯決定一探村子西邊的瀑布，說不定能幫村民找回被搶的失物。

瀑布密道



來至瀑布並不覺有何異樣，惟橋的左方有四根不明用途的石柱，上前觸摸才發現石柱不僅可以轉動且有聲響發出。端詳一陣之後，亞特斯依序轉動北－西－東－南四根石柱，回頭赫然瞧見已打開一處石壁。進入密道不遠處（　A　）又碰上一扇石門，遠遠的瞧著它明明是開著的，但只要一走近，它卻又捉狹似的立即關上。

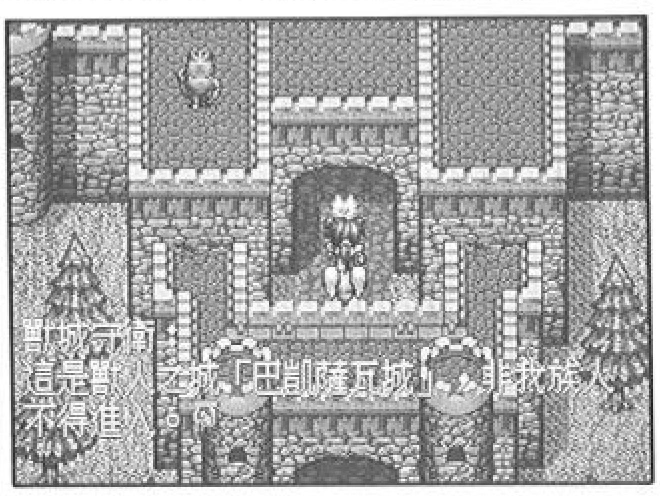
亞特斯試過幾回之後，總算有了點頭緒，他就近在石門前方來回踱步，直到有怪物逼近時，殺了怪物之後石門就開了，這也才進得了石門。

密道裡果真有不少寶物，迂迴來到盡頭（Ｂ）找到冷凍水瓶，二人上前觸摸時，感覺到一股清涼的力量注入體內。瓶中確實裝有神聖水，飲用之後即獲得神聖水的守護。

走出瀑布密道後，該繼續護送蓓莎往訪魔導士，由瑪姆村東方穿過山徑到了一座橋頭。

冰封之橋

橋上有位鎮長憂心忡忡地說，前幾天有名女子施展法術將此橋樑封了起來，阻斷了通往南方大陸的唯一要道，往來商賈莫不為之頭痛不已。要是有人能讓此橋暢通，鎮長將贈予一筆獎金。



封橋所用的冰柱十分冰寒，看來得有高溫的火焰才溶解得了。暫時無計可施，回頭往北進入一小鎮。

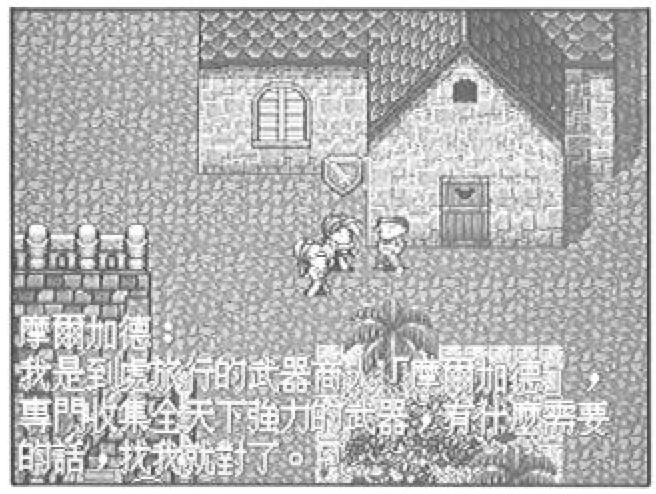
普力滋姆鎮

鎮內居民有人盛誇那德王城的魯爾將軍，說他年輕時曾是王城的第一勇士，但不知何故卻於多年前突然辭去官職。鎮民信誓旦旦地指出，以魯爾當時的聲望，一定可以有番作為的。亞特斯聞言，不禁暗暗的觸動了心弦。



此鎮南方有座獸人族的城堡，是控制南方「歐畢爾大陸」的交通樞紐，想到南方的話，該城堡乃必經之地。獸人族是一種既像人又像動物的種族，具有強大力量但不善魔法，他們生性好客，惟對於其他種族的戒心很重。

聽一位學者說，這世上除了人類之外，尚有精靈族、獸人族和魔族。精靈族性喜群居，慣常齊聚一起，但人口所剩不多。魔族則行蹤飄忽，大都過著獨居生活，由於具有人類的外表，所以很難察覺到他們的存在。

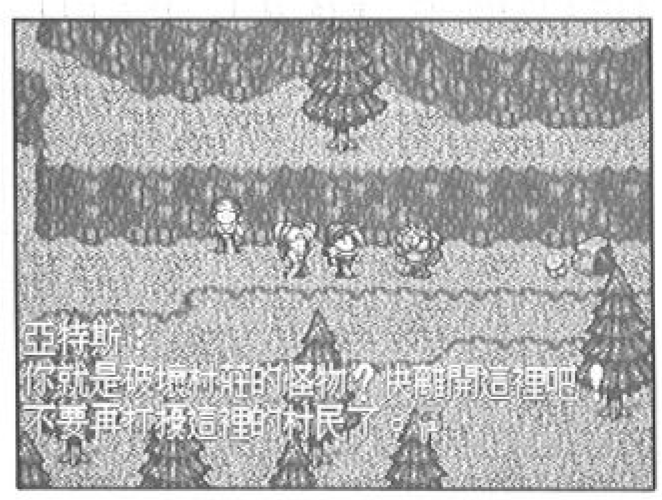


傳言說鎮內東南方屋子裡的男子曾幹過強盜，只是無人可証實。聽說男子名叫雷德，也有人不信他曾是強盜，只不過是喜歡杯中物罷了。

走出鎮外繼續往東行，在山腳下還有個村莊。

拉瑪巴德村

剛一跨進村內就聽聞村民叫苦連天，因為村內東北邊的山裡有隻獨眼巨人怪獸，牠雖不會攻擊村民，但房舍和農作卻屢遭搗毀。村長為解除村民之患，願意致贈厚禮予除患者。



亞特斯答應村長之請，與蓓莎步上東北邊的山道，入口看守人見是村長請來幫忙的，所以未多加留難。進入山道不遠處即瞧見一隻面目猙獰的怪獸向二人逼近…獨眼巨人應該是屬於獸人族的，臨死前猶振振有詞說是為了保護家園，但是保護山家園何以非得危害他人的家園不可呢？

回頭村長致贈罕見的「蘇比特酒」，據說酒勁極強，酒量再好之人也喝不過三杯。這可好，待會兒經過普力滋姆鎮時，可以將酒送給雷德品嚐。

村中有位旅行者表示，只要收集到三樣神器就可以獲得長生不死的力量，因此乃四處旅行以探訪神器的下落。可笑的是，他老兄竟連神器是什麼也不知道哩。



聽聞村子南邊的山裡不知從哪兒冒出了一頭火龍，有村民想去除掉牠，但卻遭其所吐的火焰燒得焦頭爛額，

據說只有傳說中的神聖水護體才近得了身。亞特斯聞言不覺眼睛爲之一亮，他與蓓莎不是早有神聖水守護嗎？火龍吐出的火焰足以熔掉任何物體，那麼橋上的冰柱呢？

亞特斯向蓓莎使了個眼色之後，兩人即往村子南邊的山區而行。

火龍洞窟

這個洞窟挺大的，山路也極其曲折，繞了一大段山道來到洞窟裏層（ A ）時，果眞看見了一條火龍，因身上已有神聖之水的守護，所以大可不必畏懼牠的火焰攻擊…火龍被打傷之後竟然憑空消失了，再往裏尋至盡頭（Ｂ）時，赫見地上躺著一名女子，此人身體非常滚燙，就像著了火似的，莫非是遭火龍所噬？

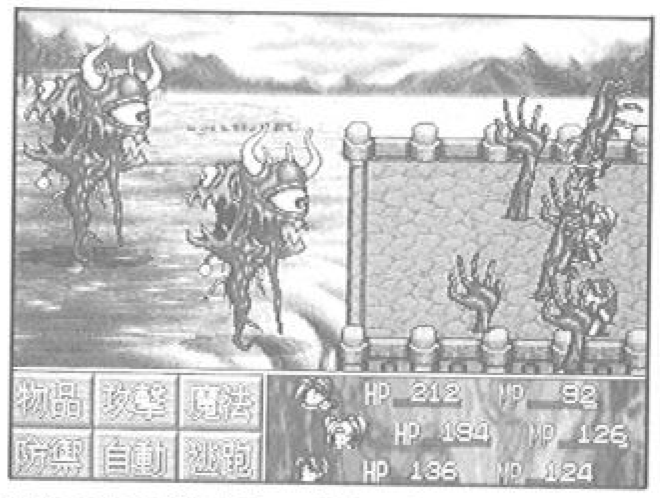


蓓莎施法水冷之術逐漸的降低她的體溫，女子恢復意識後只道是家族遺傳的老毛病，但覺得全身疫痛，好像跟人打了一架似的。女子名喚朵密拉，家傳魔法乃火系法術，對溶解冰柱應該有所幫助。

朵密拉很爽快地答應前往橋樑一試，反正尋友未遇，她倒很樂意跟著一起旅行。也好，路上多個人照應總是好的。

冰封之橋

朵密拉來到橋中央瞧了瞧冰柱，她要衆人往後退之後，對著冰柱施起強火球術。未幾，一堆冰柱即溶出一條通道來，鎮長見狀很高興的致贈三人一筆賞金。



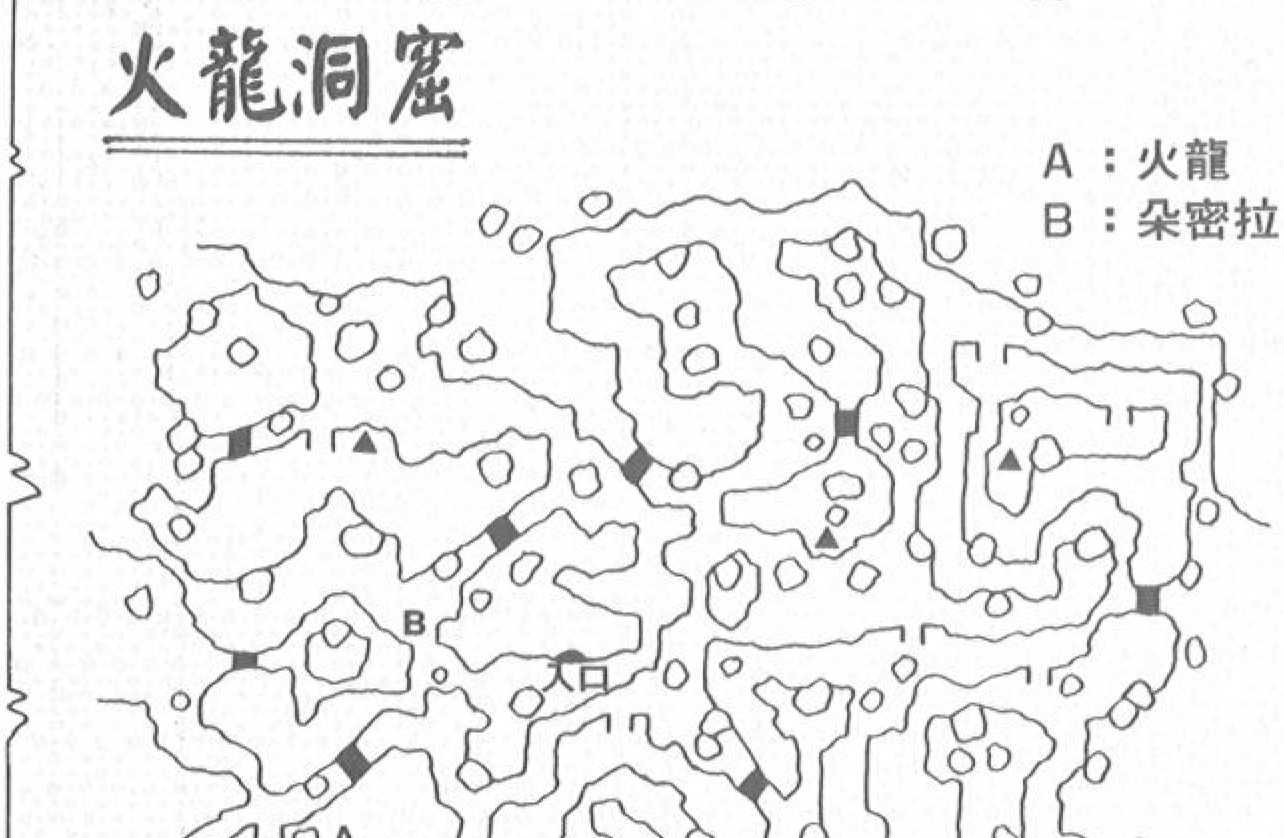
來到橋的另一端時，眼前出現一看似熟悉的身影擋住去路，原來是蒂莉蕾，橋上的冰柱正是她的傑作。這一回她帶了兩名身手更爲了得的隨從欲阻攔亞特斯，還好多了朵密拉的幫忙…蒂莉蕾並未出手，她忿忿地率隨從離去後，朵密拉也很感興趣她跟亞特斯之間究有何等深仇大恨，亞特斯只報以一臉的無辜和委屈。

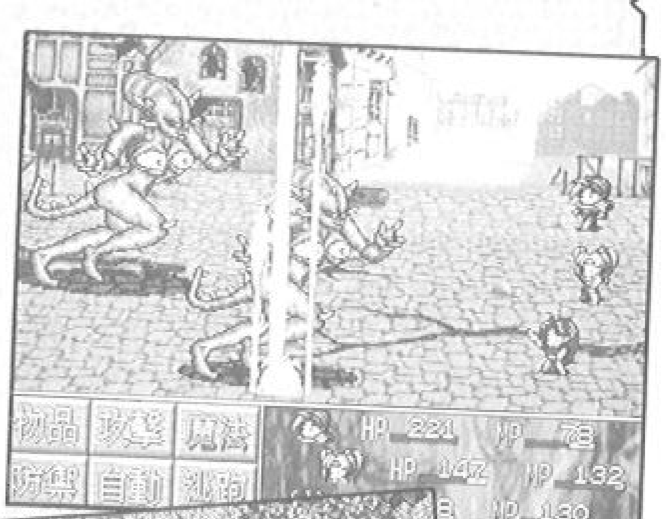
里米村

此村就位於橋頭，村中並無人跡，倒是隨處可見的怪物令人起疑，究竟出了什麼事呢？

村子的另一頭碰上一位叫亞娜妲的女孩，她表示村民俱遭怪物毒手，身爲獸人族的她，是奉命前來剿滅這群怪物的。

亞娜妲轉身去追殺怪物之後，亞特斯與蓓莎、朵密拉商量過後，決定跟著去瞧個究竟，或許能幫得上忙也說不定。穿過一間屋子才得以順利登上城







樓，遠遠的看見亞娜妲正與怪物對峙著。朵密拉似乎對亞娜妲存有成見，亞特斯好不容易才說服她一起幫亞娜妲打死怪物。

亞娜妲表示要趕回獸人城覆佪，她邀請得空時上獸人城作客，說完話即先行離去。亞特斯等人走出村子後，信步往東南方來到一座城堡。

巴凱薩瓦城



這兒正是獸人城，但城門口守衛表示只有獸人族族人才可以入城，迫於無奈只好悻然離開。

三人漫無目標的往東走進一處樹林，林間隱然見有人影，巧的很，這人影正是亞娜妲。得知三人的難處後，亞娜妲很爽快地應允帶衆人進城，這才得以一窺獸人城堂奥。

此城乃「瑟絡易大陸」最南端的城鎮，與「歐畢爾大陸」雖只有一山之隔，卻是通往南方大陸的唯一要道。

城內居民盛傳，神獸戰士凱休爾原本應該前途一片大好，可惜他背叛獸人王而投效予魔皇帝。獸人王是獸人族的領導人，而魔皇帝則是魔族的領導人，據說魔皇帝手下有火王、水王、雷王和妖王四員大將，個個身懷絕技，武功非凡。傳說魔皇帝正積極收集三樣神器，他不但野心勃勃，居然還妄想得到不死的力量。

十年前有個人稱黑暗王的殺人魔，在短短一個月內就殺了數千條人命，當時沒有人阻止得了他，後來是因四大族領袖策動了空前的合作反制計劃，給合四大族人之力才消滅了黑暗王。

城內有座古雷爾橋是通往南方大陸的咽喉，橋頭石碑載有紀念戰士古雷爾的碑文。古雷爾係獅型獸人，生前豐功偉業罄竹難書，死後被譽爲「獸神」。相傳他與其他三名勇士並稱爲「塞亞四英雄」，是曾經拯救塞亞世界的獸人族守護神。



橋上衛兵表示獸人王有令，在找回神像之前不准任何人過橋，禁止進出是爲方便追查神像下落。回頭再一打聽，才知道存放守護神像的神殿已遭魔族侵入。

一行人進入正廳終於見到獸人王，原來亞娜妲還是獸人王的女兒哩。說起亞娜妲可不簡單，截至目前獸人城也只有三個人獲得神獸戰士的殊榮，她就是其中之一。另二人是獸人王和亞娜妲的青梅竹馬戀人凱休爾。



亞娜妲向父親說明亞特斯等人來歷後，獸人王表示對朵密拉感到眼熟。只因神像遭搶，以獸人王亦不便應允讓衆人過橋。若是追回神像即可解除禁令，亞特斯倒很願意協助找回神像。

獸人王很感激衆人的襄助，遂指派女兒隨衆人一起調查神像下落，於是四人連袂出城明查暗訪。

梅吉爾村

此村位於獸人城東邊，近來村民們人心惶惶，據說在北邊的洞窟裡駐紮了一群行跡怪異之人，還嚴禁村民靠近，未知會不會危及村民的身家性命？

不知情便罷，既然知道，焉有袖手旁觀之理？



往村北爬上山頭果然有一洞窟，山腳下的另一個洞窟即拉瑪巴德村南邊的火龍洞窟，由此方向上山是無路可通的。

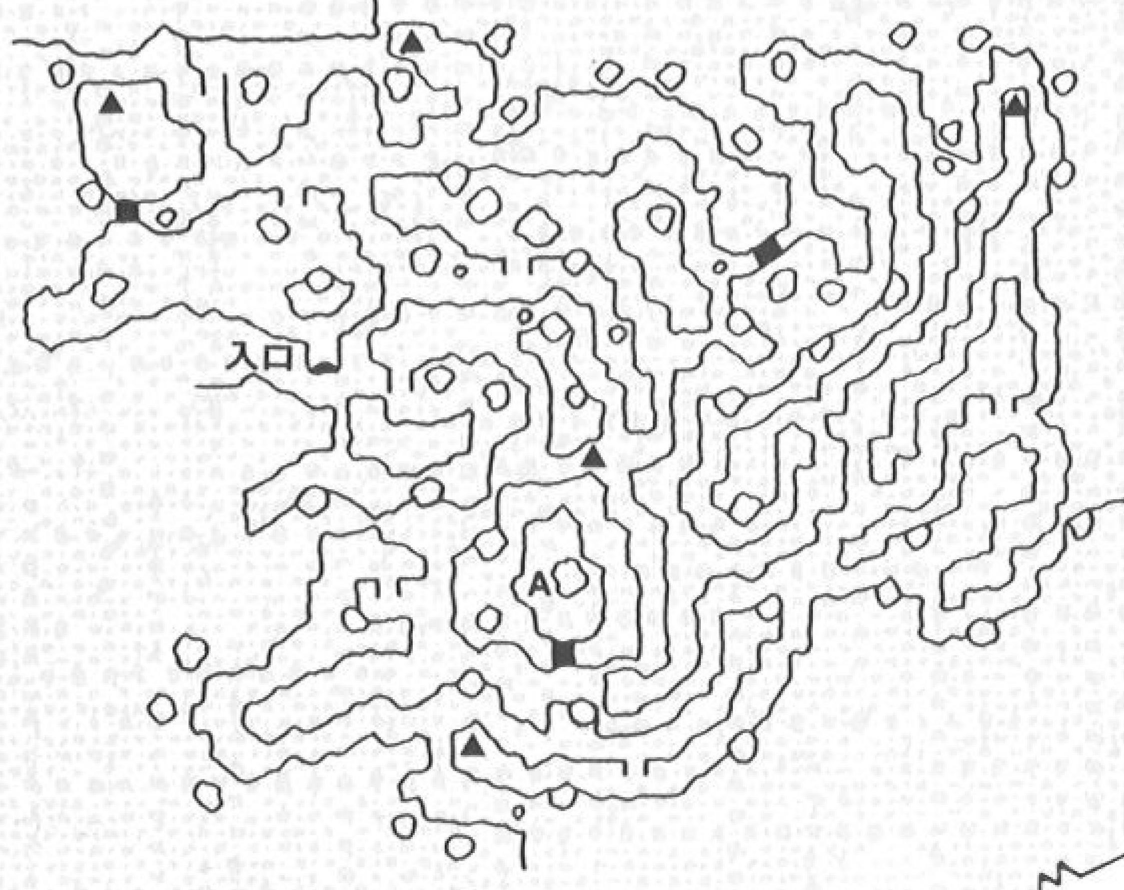
梅爾吉村洞窟

進入洞窟時，亞娜妲表示，既然有形跡可疑之人出入，或許與神像共竊有關，那得好好調查一下才是。

在洞窟裡越走越遠，到裏層（ A ）時忽聽得有人語，衆人躲在一旁聆聽時，亞娜妲認出那人正是凱休爾…他提到已通知魔將軍雷王前來協助離開瑟絡易大陸，可能不日即可抵達…

亞娜妲忍不住跑向前去責怪凱休爾，凱休爾並不諱言奪取神像，但一再表示有難言之苦衷，這話亞娜妲如何聽得進去？逼不得已只好用武力取回神像…兩位神獸戰士對壘本是旗鼓相當，但有了亞特斯等人的幫襯，凱休爾如何能敵？

梅爾吉村洞窟



A：凱休爾
雷王





當凱休爾敗下陣時，忽然傳來一聲聲懾人魂魄的狂笑，笑聲方歇人已現身，原來是兼程趕赴支援的雷王…亞娜妲等人此刻豈是他的對手？被打敗後，雷王竟也表示對朶密拉感到眼熟，接著將凱休爾連同神像一起帶離洞窟。

神像既已丟失，未知尙有其它方法可前往南方大陸否？還是先回獸人城吧。

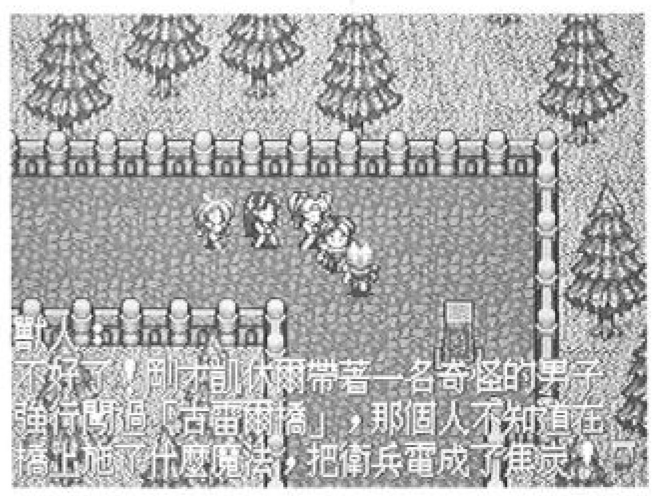
巴凱薩瓦城

亞娜妲向獸人王稟明神像遭雷王奪走之經過，獸人王亦深知她四人絕非雷王之對手。他心裡自忖，魔族既派出雷王，莫非已知悉當年所做之事？如若不然，又豈會跟傳說扯上關係？莫非，長生不死的傳言是眞的？

守護神像應該就是三樣神器中的「凱索之像」，若是由魔皇帝取得不死的力量，這個世界恐怕將經歷一場浩劫。獸人王表示，魔皇帝諒必尙不知「火龍之眼」和「闇黑之劍」是何物，因此還有時間趕在魔族之前找出這二樣東西。

朶密拉憶起幼時曾在一個洞窟裡看過火龍，不知火龍之眼與那火龍可有關係？惟因時隔太久，她只記得洞窟內盡是熔岩，是個很奇特的地方。獸人王表示熔岩地形只分佈在黑暗大陸隆薩克，不過往返隆薩克大陸的交通早在十幾年前就已斷絕了，這該如何是好？

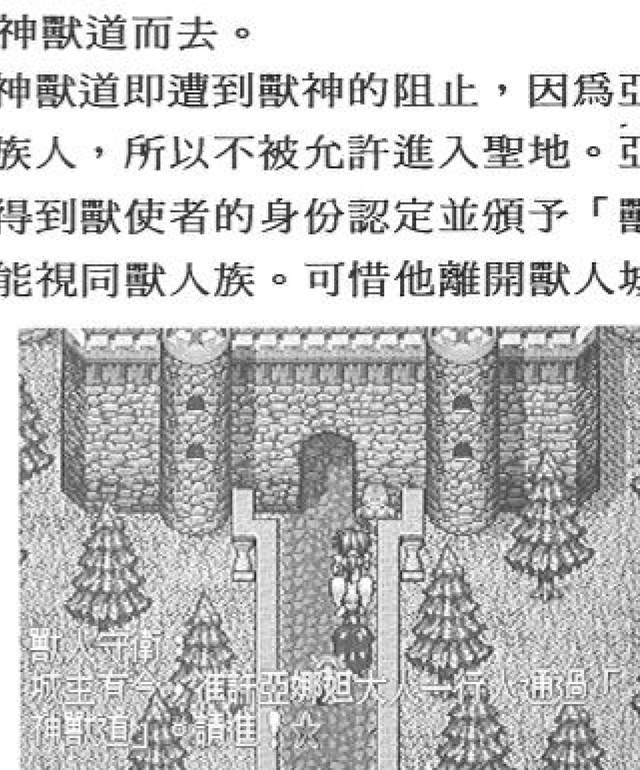
一旁的侍衛長聞言表示，南方大陸的費加羅帝國有座傳送站，可以經由傳送裝置到達黑暗大陸。既然如此，獸人王遂命亞娜妲前往追查，因此下令再度開放古雷爾橋。



亞特斯三人跟著亞娜妲再來到橋上時，衛兵驚慌地叫道，適才凱休爾帶著一名奇怪的人強行闖關，那個人在橋上施下法術將守橋衛兵電成了焦炭。往前瞧見衛兵焦黑的屍體，這鐵定是雷王所爲。越過屍體向前時，忽然遭受一陣雷擊，好可怕的魔法啊！看來此橋是過不了。

這時，亞娜妲想起神獸道中的密道，據說可通往南方大陸。城內盛傳神獸道裡安放著獸神古雷爾的遺體，可是只有獸人才得以進入。此刻乃非常時期，獸人王應該會答應讓亞特斯等人進入的。獸人王迫於情勢，不得已遂同意衆人由神獸道往南方大陸，但能否成功則端視衆人造化了。亞娜妲於是領著衆人往城西的神獸道而去。

前腳一跨入神獸道即遭到獸神的阻止，因爲亞特斯三人並非獸族人，所以不被允許進入聖地。亞娜妲嘆道，若能得到獸使者的身份認定並頒予「獸人徽章」，那就能視同獸人族。可惜他離開獸人城經年，只聽說一直想去觀看飛瀑奇景。

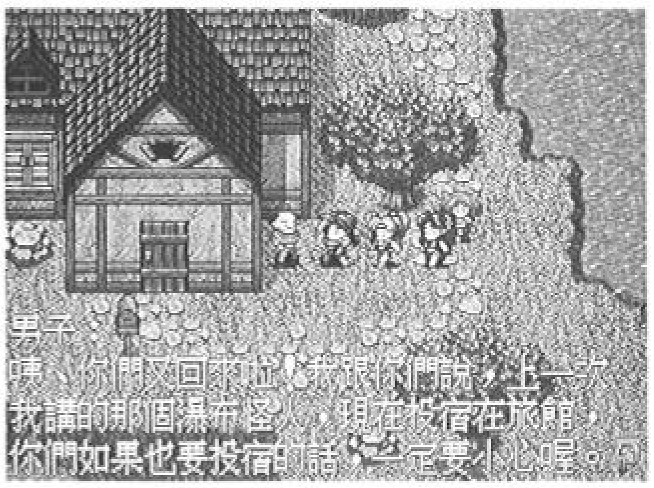


亞特斯猛然憶起與蒂莉蕾之間的誤會肇端，不就正在有瀑布的村子嗎？

瑪姆村

村子南邊的瀑布附近並不見人影，回頭在村中聽一男子說道，他先前提到過的奇怪男人，此刻正投宿在村內的旅館。

果然在旅館的房間裡找到獸使者，知道來意後，他表示已經將最後一枚獸人徽章送給一位叫蒂莉蕾的女子，獸使者說她人在梅爾吉村之後就跑開了。



造化弄人哪…這可不是亞特斯的仇家嗎？她怎會將獸人徽章出借呢？可是，望著三位女同伴那既期待，又怕受傷害的眼神，亞特斯也只好硬著頭皮前往一試囉。

梅爾吉村

蒂莉蕾就住在旅館內，獸使者因何會將獸人徽章送給她呢？難道說，她算準了亞特斯會有今天？

蒂莉蕾這一回好像忘了吃火藥…她要亞特斯單獨與她到房間外去談話，一開始卻頻頻詢問亞特斯與蓓莎之間究竟是何關係。亞特斯趁機向解釋當日誤會之緣起，但蒂莉蕾似乎已不甚在意?!

她要亞特斯答應她三個條件就把獸人徽章出借，頭一個條件是得摘一朵「夢之花」給她，夢之花是一種極爲稀有的花草，它只生長在寒冷的深山中。至於另二項條件，她暫時尙未想到，等摘到夢之花時，她會與亞特斯聯絡。蒂莉蕾慈心大發，竟然先將獸人徽章遞給亞特斯，原因是她相信亞特斯不會耍賴。

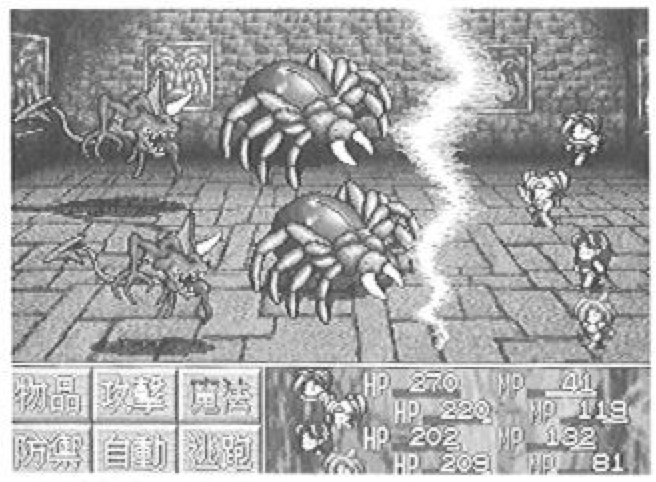


待蒂莉蕾離去後，也該回到神獸道了。回程路上，亞特斯顯得神情有點恍惚，他始終不敢相信事情會如此出奇的順利。

巴凱薩瓦城

終於可以進入神獸道，惟裡頭百獸猖獗，滋味可不好受。走不多遠時，耳際傳來獸神的聲音，意謂此地乃獸族聖地，異族人必須經過試煉才能通行，亞娜妲也不知所謂試煉是什麼？

穿過一條南北向的長廊後，意外發現又回到了起點，再走一遭仍然如此…朵密拉鼓勵同伴不要回頭，相信只要堅持下去，應該可以找到出路的。若是現在回頭，豈不可惜？



就這樣經歷了四段同樣的長廊後，果眞到了出口，爬出神獸道已然置身於歐畢爾大陸的一處荒野，遠遠的瞧見南邊有個村落。

沙沙耶村

聽村長大致介紹了附近的地理環境，聽說村子東邊有座奧斯姆山，過了山頭就是里爾卡村，西邊則是靠捕獵沙蟲爲生的瑪屈族。瑪西族人所住的山洞，最近洞口好像被落石封住了，聽說瑪西族人曾在洞口附近鑿了一條密道，仔細找找也許可發現密道入口也說不定。

道具店裡聽一男子說道，庫拉奇島上住著一位叫雷米夫的魔導士，他每隔半年都會到此採購日用品。庫拉奇島就在村子南邊，島上據說有一股無形的力量阻擋任何人接近，因此就算有船也到不了島上，何況連船都沒有。

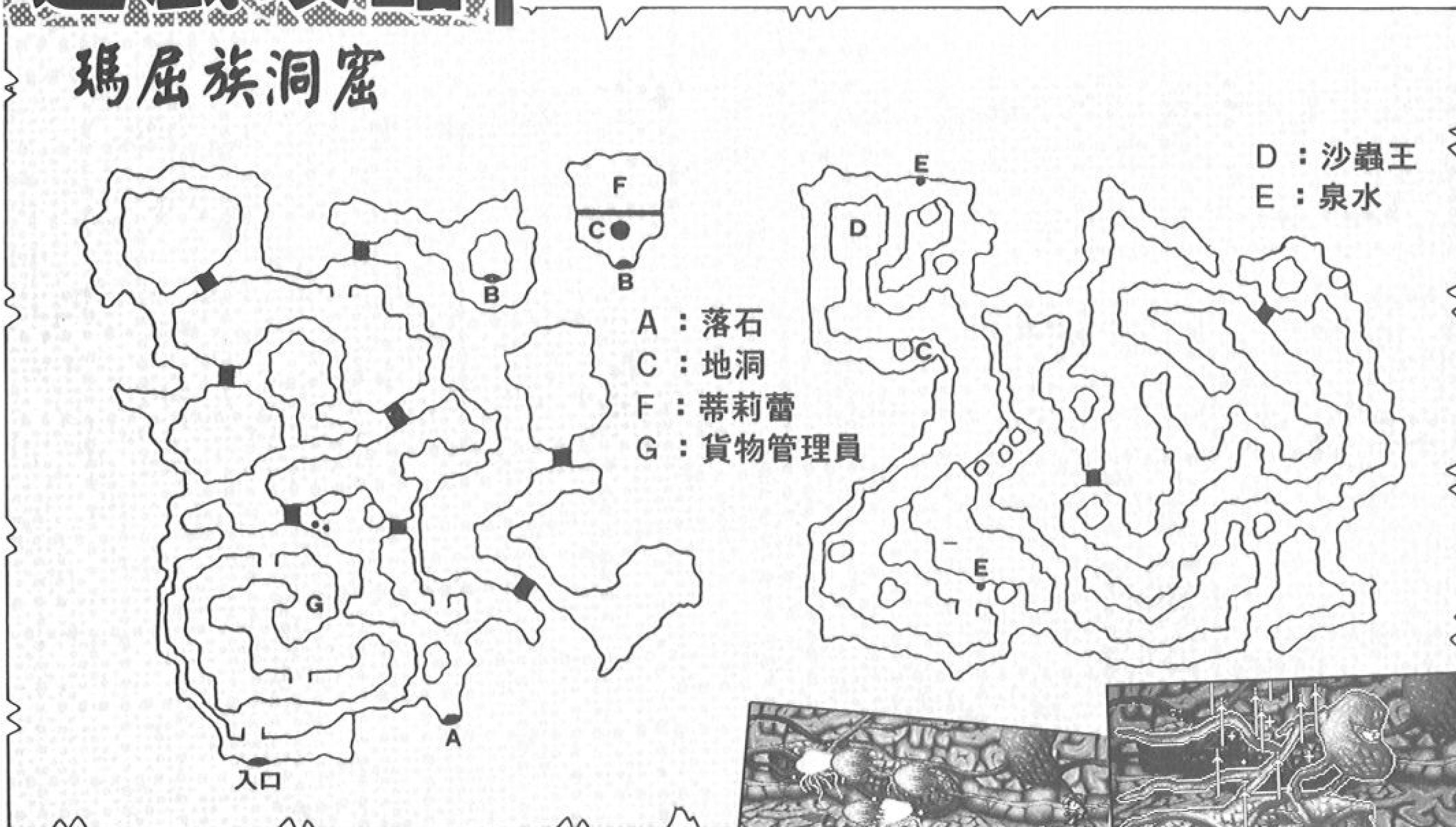
魔導士正是精靈女王交待蓓莎所找之人，無論如何也得上庫拉奇島見他一面。不巧村裡的造船師傅希巴，因爲造船生意清淡已搬到里爾卡村改行當起木匠，而前往里爾卡村的奧斯姆山適巧又風雪不斷，難以成行。

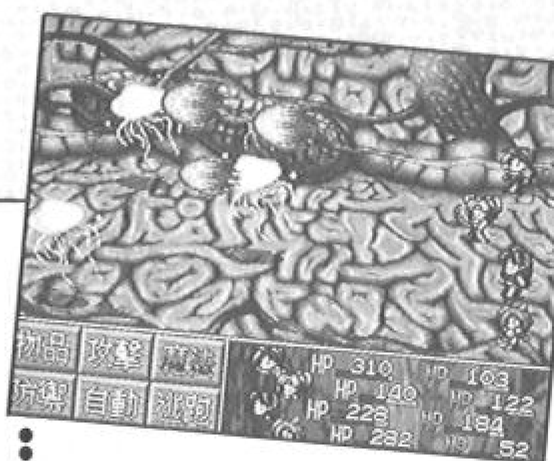


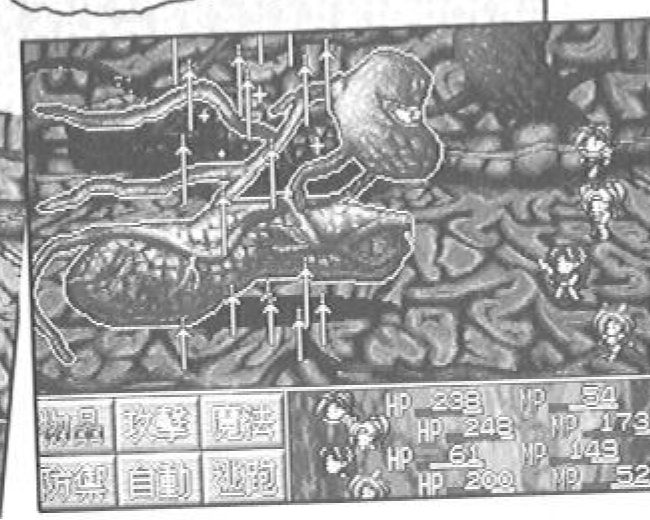
幸有村民指點，若能向瑪西族人要到避寒的祕方，應當可以抵禦奧斯姆山的寒霜。既然如此，那就到西邊的山區找找有無傳言中的密道。

瑪屈族洞窟

瑪屈族洞窟



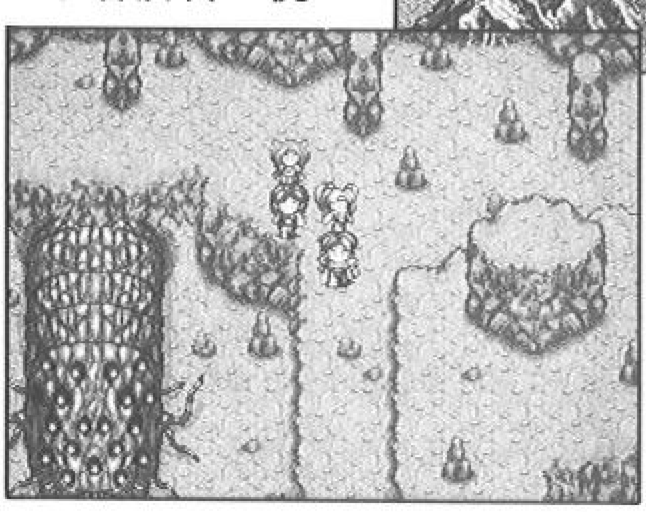




洞窟入口（ A ）果然遭落石封住，摸索一陣後發現傳言中的密道入口果眞存在，但洞窟內聚集不少怪物，這如何住人呢？



穿進另一個密道（ B ）時，一不留神由地洞（ C ）掉落到下層洞窟，繞一個彎瞧見一隻大沙蟲（ D ）正酣睡中，動也不動，朵密拉提議靠近牠一些，說不定可探知瑪西族人的下落。

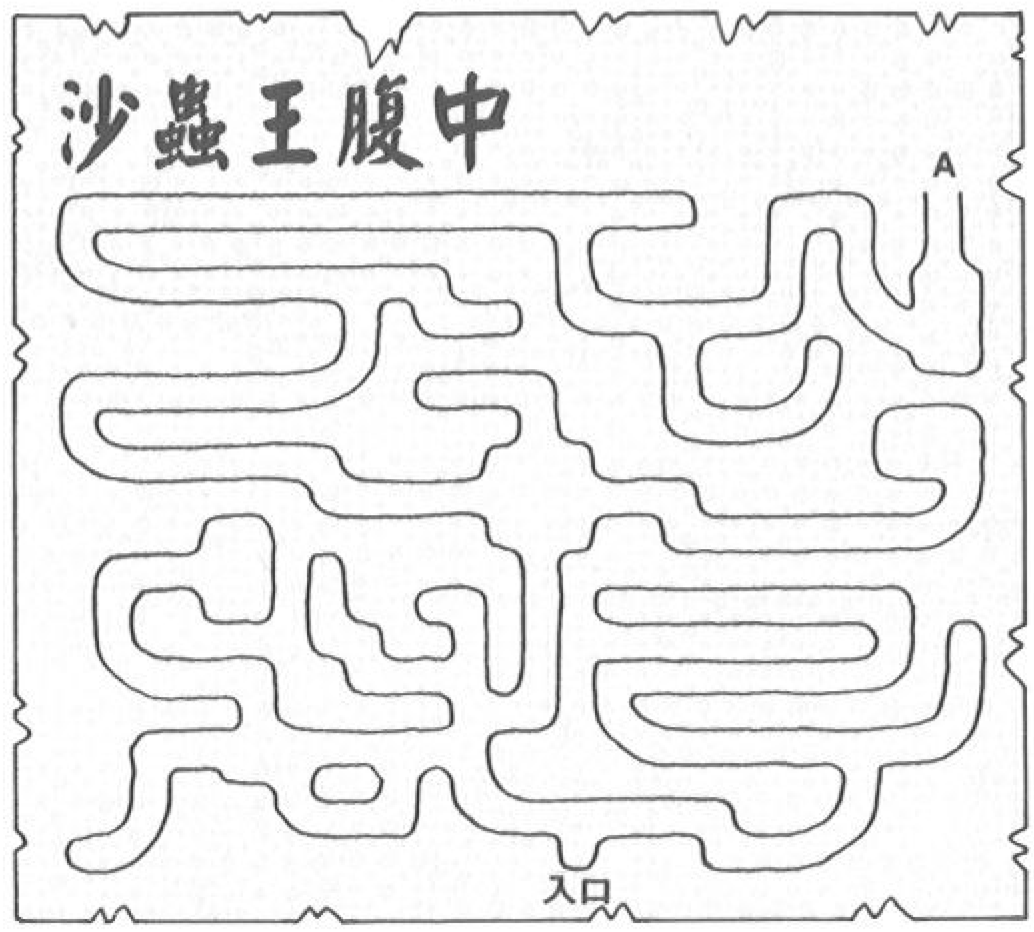


洞窟內有兩處（ E ）由岩壁裂縫潺潺流出的清泉，飲用之後倦意全消。繞了一圈來到沙蟲王跟前時，忽有一股強大的吸力，一夥人遂不由自主的被吸進沙蟲王的腹中…

這會兒竟到了沙蟲的肚子裡，看來此地不宜久留，得設法儘快找到出口，否則會被沙蟲的胃液給酸化了。沙蟲肚子裡的「細菌」可不少，要說出口嘛…難道是「那個」地方？

在沙蟲的大小腸一陣翻滾之後，終於見到了一線曙光，那兒（ A ）該是直腸吧？由於掙脫的力道弄疼了沙蟲，牠乃來個大翻身，作狀吃了亞特斯等人…沙蟲王受重創後，洞窟發生了一陣強勁的震動，四個人因而被震出了洞窟到了砂漠之中…

沙蟲王腹中



沙沙耶村

弄了一身髒，先回旅館清洗並稍作休息吧。

聽一名老嫗說，前些天有位棕髮女孩一聽到亞特斯等人進了瑪西族洞窟後，不顧危險地隨後跟了去，這會是誰呢？那一陣震動會不會陷入危險呢？還是去看看吧。

…. 請候續集 ….

極道梟雄II SYNDICATE WARS 完全攻略下



Church of the New Epoch篇

作者／LCJ

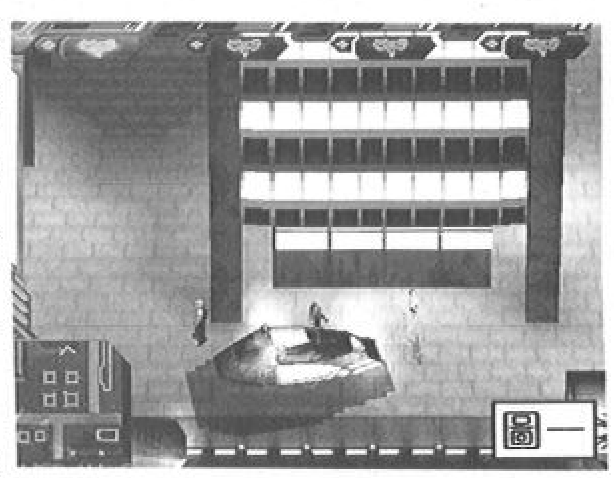
注意！為求與歐洲集團（ EuroCrop ）部份相同，本篇中的 Indoctrintor 一律譯為『說服器』， convert 則譯為『說服』。

第0號簡報：

地點 Detroit
命令 控制歐洲集團的“烏托邦”網路
內容 今天交到你手上的，是一種名為“漢尼拔”的病毒；它可以癱瘓歐洲集團的網路。現在就帶你的助手，到底特律去施放病毒吧！

提示

任務開始後，先弄到圖1中的警車，那可是我們進入敵人基地的重要工具。在進入敵人基地後，要作的事就是先除去所有的守衛與敵人特務；然後走到指定的屋子中，就算完成病毒的施放工作，可以返回脫逃地點了。


圖一

在整個任務完成後，我們就可以開始進行研發的工作，筆者建議您先從minigun開始。

第1號簡報：

地點 Tripoli
命令 保衛靜坐中心
內容 漢尼拔病毒已經開始發揮作用了。不過

有一群因此失去控制的人，卻在圍攻我們位於的黎波里的靜坐中心。現在就趕快帶著你的助手前去處理。

提示

本次的任務很簡單，但是也很繁雜。雖然任務的目的只有消滅所有的 unguided ，但是由於要這些敵人散布在各個角落，所以要花上一段時間，才可以將他們全部清除。在這些 unguided 中，有一人是持minigun，記得要把它撿回來。

第2號簡報：

地點 Buenos Aires

命令 說服兩個特定的敵人，以確保我們能控制整個城市

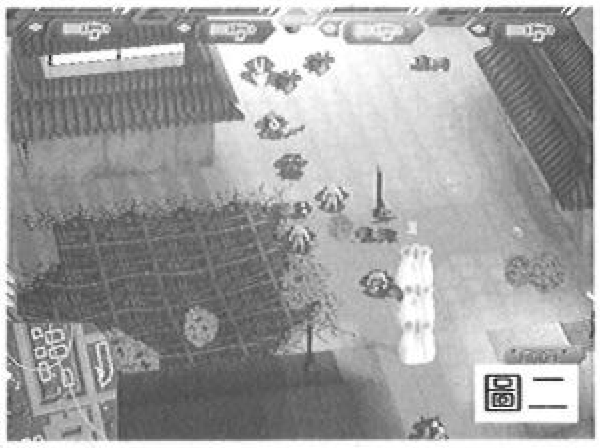
內容 根據我們教友所提供的情報，有兩個重要的人物正在布宜諾斯艾莉斯，說服他們將會有助於我們的成功。

提示

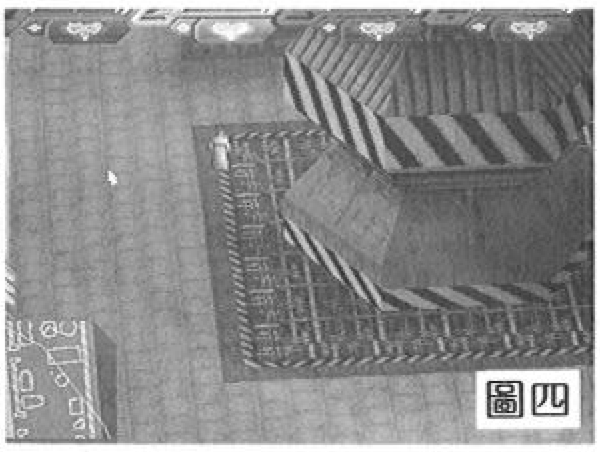
在圖 1 的建築物中，放有一百萬圓，不過除非您能摧毀這棟建築物，否則是拿不到錢的。


圖一

可是我們又沒有定時炸彈， 要怎麼摧毀這動建築物呢？別急！圖 2 中的 unguided 身上就有一枚了。此外，與他在一起的另一個女 ungiuded 身上，還可以搜到一個手提箱。接下來先不要說服我們的目標，而是應該先把炸彈安裝到圖 1 的建築物中央；把它炸毀後，就可以拿取存放共一百萬圓的四個公事包了。


圖二


圖三


圖四

除了我們要說服的兩個目標外，在圖 3 與圖 4 中，各有一位科學家，把他們說服，可以增快我們研究的速度。而負責看守他們的守衛（粉紅色的點）身上，有人帶有長距離步槍，記得要撿回來。

第3號簡報：

地點 Santiago

命令 說服敵人的特務

內容 歐洲集團派了一個特務到聖地牙哥破壞我們的工作，我們不能坐視這種情況的發生！派人用說服器去感化他吧！

提示

要前往敵人特務所在的位置，唯一的交通工具只有捷運了。要說服該特務之前，我們必須說服二、三十個以上的平民；但是在我們下車之後，看守捷運站的守衛會立刻圍過來，爲了避免誤傷這些平民，要儘快將守衛說服或擊斃。

如果不能迅速將該特務說服的話，他會坐APC逃出碉堡外，到時候要說服他就更不容易了。

第4號簡報：

地點 Johannesburg

命令 搶奪敵人的運鈔車，以充實我們空虛的國庫

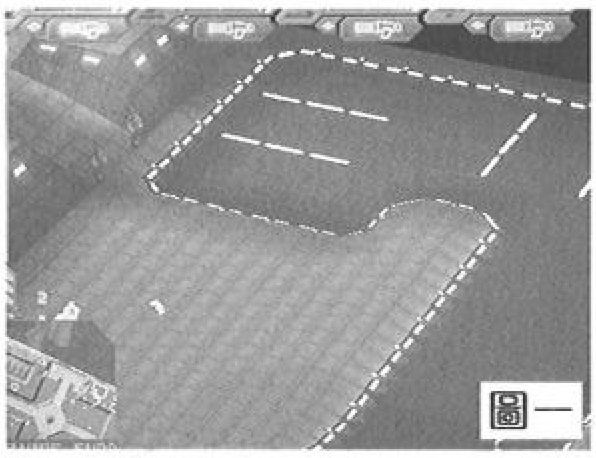
內容 我們需要大量的資金來與敵人競爭。在約翰尼斯堡，歐洲集團正在進行儲備金的運送，而運鈔車是由兩輛裝甲車所護送。你的任務，就是把這筆錢劫回來。

提示

雖然任務一開始，就會有動畫告訴我們，目標特務所在的地點；不過筆者建議您最好不要冒然進

去行搶，因爲那裡的警力衆多，很快就可以把您的特務都打成蜂窩。

最省力的方法，還是等敵人到目的地以後，再從他手中搶走手提箱。所以任務一開始後，就要先將特務移動到圖 1 的位置，把該地的守衛全部都清除，等待運鈔車與敵人前來。由於圖 2 的建築物是敵人最終的目的地，我們把特務移到該地後，就可以等敵人下車，再加以攻擊。不過儘管多數的守衛都會下車，但是負責開兩輛裝甲車的『駕駛』，會一直站在車子的旁邊不動，我們需要將那兩輛車子移動一下，才可以除去他們兩人。


圖一


圖二

臨走之前，在圖 3 的位置有一名科學家，說服他的話，我們又賺到了一個科學家。將圖 1 附近的守衛全部清除，並拿到手提箱後，原本躲在各建築物內的守衛會紛紛出現；爲了保護剛才說服的科學家，筆者建議您以敵人開來的運鈔車或裝甲車爲交通工具，向脫逃地點移動。


圖三

第 5 號 簡 報 ：

地點 Geneva 、 Vancouver

命令 說服敵人的科學家，並把他帶到我們的教堂之後，派De Saxo到博士所說的地方，取回他的秘密資料。

內容 有個人正在爲歐洲集團對抗漢尼拔病毒。我們希望能借助他的能力，幫我們完成新科技的研究。這位 Schweizer 博士目前正在歐洲集團的日內瓦研究室，由於該地的警衛森嚴，所以你必須指揮De Saxo潛入去說服博士。之後要做的事，就是帶 Schweizer 博士，去附近的教堂見布萊克神父。

提示

A 、 Geneva

本關只有一個平民可以使用，如果要順利完成任務，必須借重他人的幫助。由於敵人的特務通常都是兩、三個人爲一組，如果我們以長距離步槍殺死其中一人，那麼其他的人將會追出來；此時我方除了邊打邊跑外，要逃向教堂所在的地方，這樣如果我們還打不贏敵人，守衛教堂門口的狂熱者，可以幫我們收拾追來的敵人。雖然負責守衛研究室的敵人特務很多，但是採用一次打幾個的消耗戰術下，應該可以順利把他們都解決掉。

不過在我們說服 Schweizer 博士後，敵人將會再出現兩個特務，千萬不可大意！此外，這位 De Saxo 女士本身很『虛弱』，過馬路的時候要特別小心，可別讓她給車子壓死了！（不准笑！這種事我就眞的遇到了）

B 、 Vancouver

這一次的任務同樣只有De Saxo女士一個人，不過並不算太難。這一次的敵人是以畫分區域的方式移動，所以只要摸清楚敵人移動的路徑，任務進行起來就容易多了。由於敵人的數目不算少，所以只要將會危及我們前進的敵人特務除去即可，其他地區的特務就不要去招惹他們了。

第 6 號 簡 報 ：

地點 Hong Kong

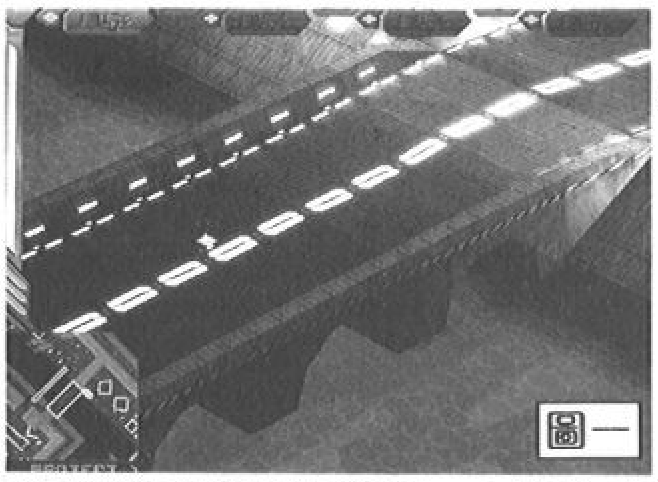
命令 保護我們位於香港的教堂

內容 unguided 試圖破壞我們在環太平洋地區的計劃。據瞭解，有一個名爲 Vissick 的人，在背後鼓動他們。根據剛才的報告，有大量的 unguided 正朝我們位於香港的教堂移動；你必須趕在他們之前抵達，防禦這波無法避免的攻擊。

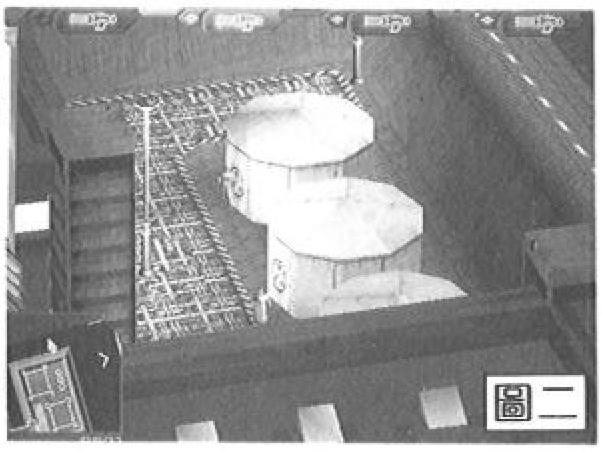
提示

任務一開始後，爲了避免警察的干擾，要讓所有的隊員以無武裝的方式（就是不要選擇任何武器的意思），快步跑到圖 1 的橋上，然後在橋的正中央安裝定時炸彈；橋一炸毀後，大多數的敵人就只

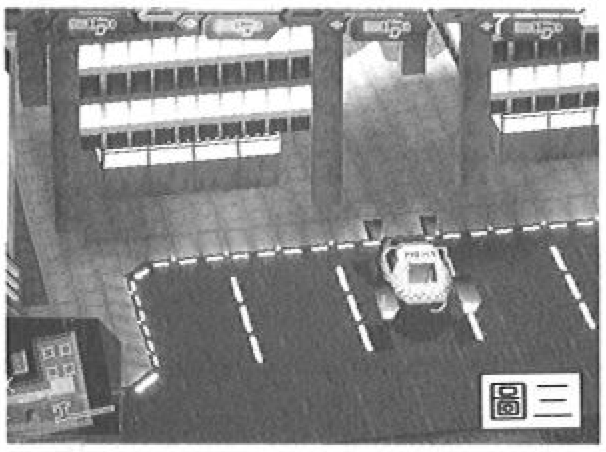
能從隔壁的鐵橋過來了。


圖一

在這些 unguided 中，有幾個女的是持長距離步槍，而且身懷定時炸彈，要特別注意她們；一旦定時炸彈在鐵橋橋頭引爆的話，會將整座橋給炸毀；所以如果帶有炸彈的敵人死在橋邊，我們就要趕快閃了。


圖二

本關要解決的敵人除了 unguided 外，還有兩個坐在裝甲車上的敵人；這兩個敵人身上也帶有炸彈，所以我們在攻擊裝甲車時要保持距離，以免受到炸彈的波及。在圖 2 的碉堡中，有兩個科學家，如果可以的話，不妨將他們加以說服。要是找不到進入碉堡的交通工具，圖 3 當中的計程車倒是可以使用。


圖三

第 7 號簡報：

地點 Rome

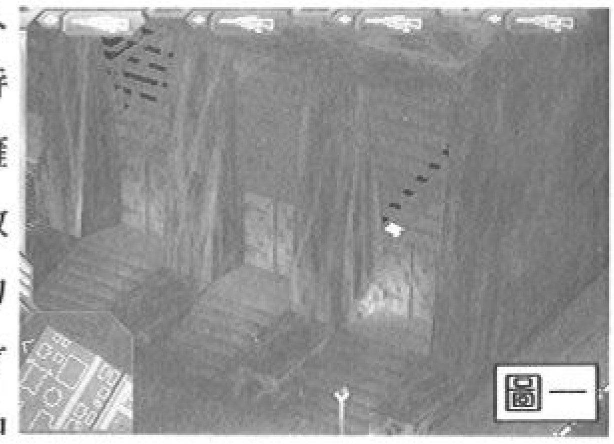
命令 阻止 unguided 破壞城市

內容 這群暴徒的出現，原本對我們是非常有幫助的，因為他們減少了歐洲集團在當地的資源。不過他們已經不再被我們需要了，現在就把你所看得到的暴徒統統清除。

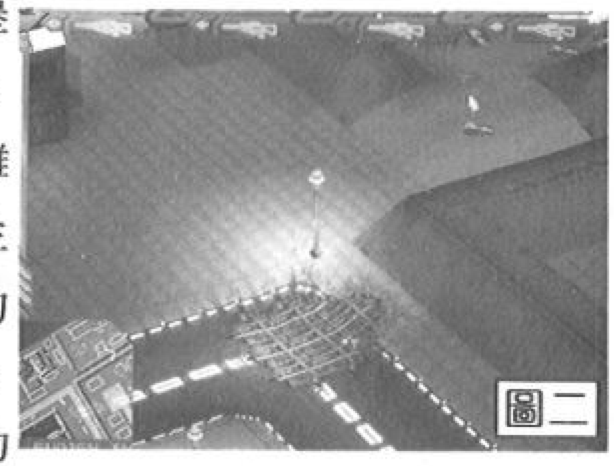
提示

本關要對付的 unguided 是多了一點，但是如果把長距離步槍、電子槍與minigun交互使用，要解決他們也不會太難。

圖 1 當中的建築物，藏有四十萬圓的現金，不過這筆錢可不是那麼容易拿的！在玩家用炸彈炸開敵人碉堡的大門，入侵其中後，敵人的特務與守衛馬上會蜂擁而至，要擺平這些敵人需要花上不小的力氣。接下來，我們才可以到該建築物的中央埋放炸彈，把整棟樓都炸毀後，就可以撿取存放金前錢的四個藍色公事包了。


圖一

此外，在這碉堡中還有一個科學家；要說服他並不難，難的是如何保護他的生命安全。（雖然他的生死無關任務成敗，但是死了總是我們的損失）


圖二

由於敵人的數量非常多，而且會相互支援，所以玩家最好一區一區地加以掃除，以免遭到圍攻。比較值得注意的地方，是當玩家的特務通過圖 2 當中滑鼠游標所在的位置後，將會觸動衛星對附近的轟炸，所以在觸動衛星轟炸後（會有一種聲響），要趕快讓特務脫離該處；等衛星炸完後，我們再進去收拾殘局就可以了。

第 8 號簡報：

地點 Santiago 、 Buenous Aires、Johannesburg 、 Tripoli

命令 把敵人說服或消滅

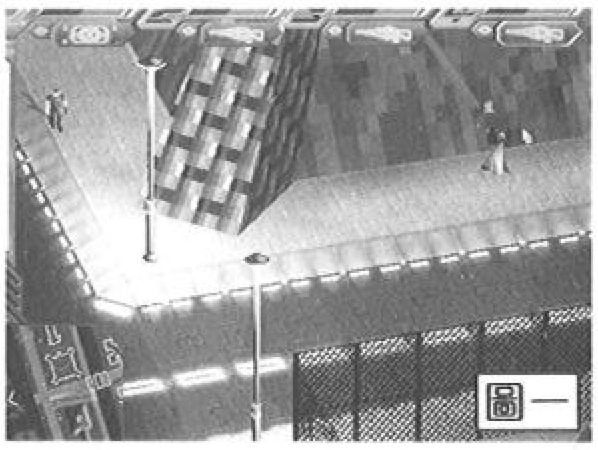
內容 歐洲集團的特務出現在聖地牙哥與的黎波里。他們不但奪回了位於布宜諾斯愛利斯的碉堡，而且正計劃破壞我們在約翰尼斯堡的任務。你的任務就是要掃除這些歐洲集團的敗類，別讓他們活著回去。

提示

A 、 Santiago

雖然本關有相當多的 unguided 與部份的敵人特務，不過並不會對我們有太大的影響，倒是把這

些敵人除去後，可以從他們身上撿些武器回來賣。



至於我們要消滅的對象，是兩群躲在屋內的守衛；如果玩家想要從正面對他們發動攻勢，將會先遭到敵人以神經毒氣攻擊，所以可以像圖 1 一樣，先派一個人到建築物的後方放置炸彈，把建築物炸毀後，就可以輕鬆收拾這些敵人了。

B、Buenous Aires

本關要消滅的敵人也是非常多，不過還好他們大多是集團活動，玩家可以分批將他們除去。比較麻煩的是，本關有一些敵人的 APC 會從空中攻擊我們，如果不先將這些 APC 擊落，將會對我方的狂熱者造成很大的威脅。

敵人所在的兩個碉堡各有一個科學家，在除去所有的特務與守衛後，可以將他們說服。而在圖 1 所在的建築物中，有一個存放二十萬圓的公事包，不過當我方的狂熱者接近後，該建築物會爆炸，需要特別注意！



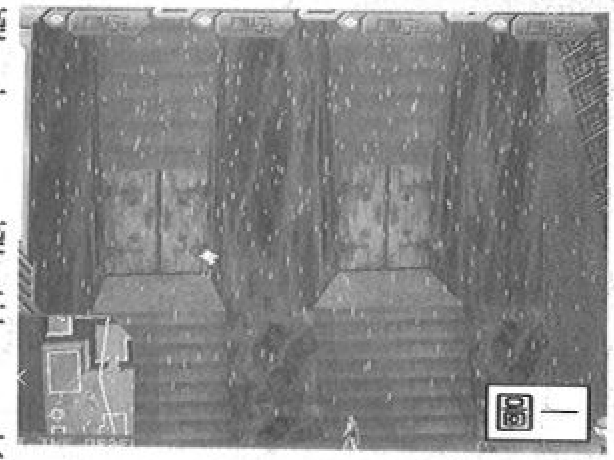
C、Johannesburg

在任務一開始後，要趕快跑到我方狂熱者所佔據的碉堡，敵人的特務將會利用 APC 與各種管道侵入碉堡中。由於負責防守碉堡的狂熱者大多以烏茲爲武器，如果玩家的動作太慢，那麼碉堡的守軍將會死傷慘重。此外，有一些透過傳送站抵達的敵人特務，會在碉堡各處安裝炸葯，玩家最好小心一點，以免自己的手下被炸死了。

雖然來襲的敵人特務非常多，不過他們都是一批批地前來，所以我們可以輕易地加以各個擊破。在消滅這些敵人後，接下來要返回原本的降落地點；雖然會有四個敵人的特務埋伏在那裡，不過要解決他們並不難。

D、Tripoli

本關要保護一個我們的狂熱者。在大多數的時間裡，他會沿著某個街區不斷地說服平民，所以我們只要將接近中的 unguided 與敵人特務清除就可以了。比較麻煩的地方，是當他要回到教堂與其他人會合時，會有一些敵人的特務利用僞裝盾混在平民中，而且這些特務身上還帶了定時炸彈；所以玩家在除去這些敵人後，還要記得將炸彈與僞裝盾撿回來。



而在圖 1 的建築物中，大約放有八十萬圓，取得的方法，仍是要用炸彈將建築物炸毀。不過本次任務的行程相當緊湊，要找時間炸毀它可不容易。

第 9 號簡報：

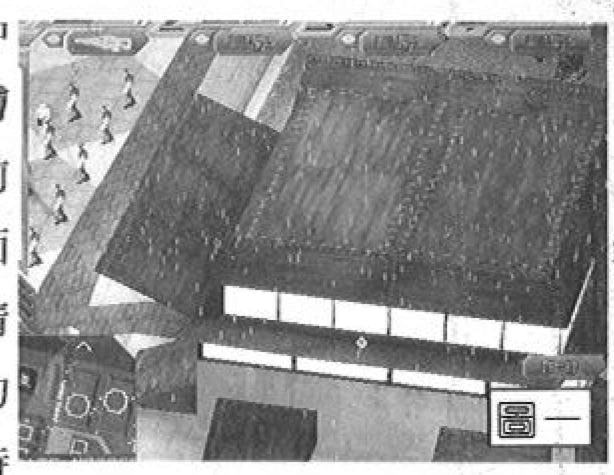
地點 Cairo

命令 殺死 Kotosek

內容 一個歐洲集團的重要人物，名爲 Kotosek，正在開羅訪問。他計劃要搭機前往其他地方。你必須儘快地阻止他。

提示

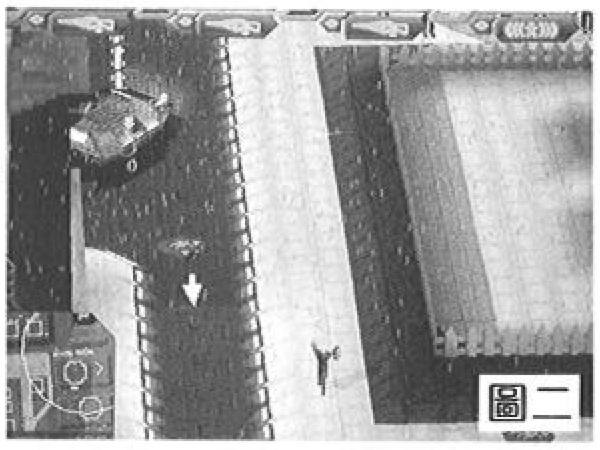
本關的敵人數量相當多，而且大多是持雷射槍，所以玩家最好爲狂熱者裝備長距離步槍，準備進行游擊戰。



在圖 1 的房子中，放有第二級的皮膚，不過要拿到它之前，當然要把屋子前面的那一堆敵人全部清除。要消滅那一票的敵人，就要善用定時炸彈了！首先，玩家可以在屋子後方安裝炸彈，經過兩次的爆破後，應該就可以順利將該建築物炸毀了；而受到爆炸的波及，屋前的守衛應該也有一些會被炸死。接著玩家可以再放置一些炸彈，然後攻擊剩下的敵人，使他們在炸彈將爆炸之際正好經過附近，這樣就可以擺平多數的敵人了。在玩家殺死

Kotosek 後，敵人的 APC 會立刻追來，這時就要借重離子地雷來擊落他們了。

如果您覺得這個方法太麻煩，那麼還有個更快的方法，就是派人用偽裝盾，開走圖 2 中的 APC ，然後飛到 Kotosek 上方，用長距離步槍加以狙殺；不過派去執行這項行動的人員，勢必會被敵人格斃在當場。



圖二

第10號簡報：

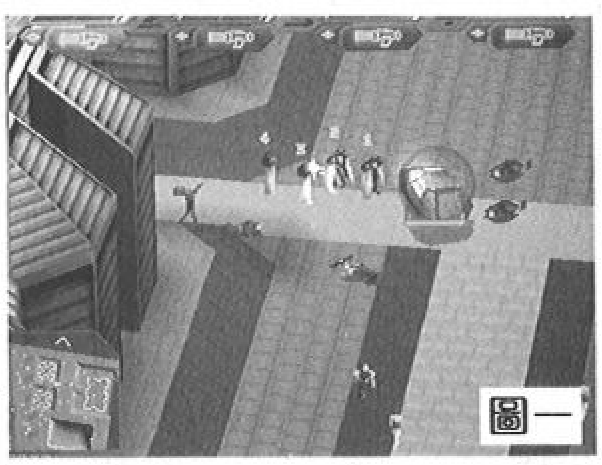
地點 Bahrain

命令 消滅所有的敵人

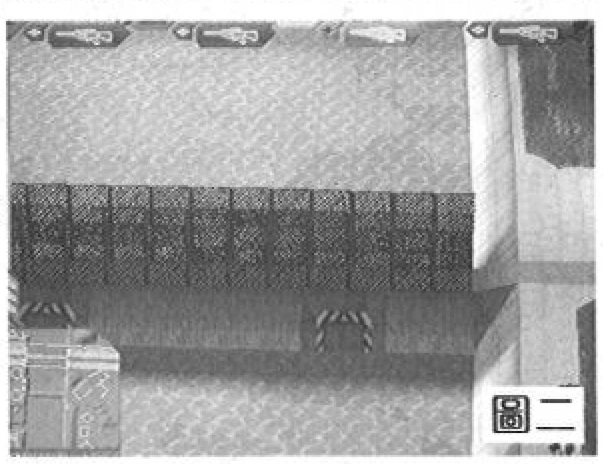
內容 為了讓你能夠順利收拾這麼多的敵人，我們特地提供坦克讓你使用。現在就讓歐洲集團的人消聲匿跡吧！

提示

本次任務一開始要做的事，就是『搶錢』。把人員移動到圖 1 的位置後，將會有一輛車子飛過來（見圖 1 ），玩家要將該車擊毀，並將車上的人殺死。之後，搜索現場平民的屍體，將可以找到一個公事包。

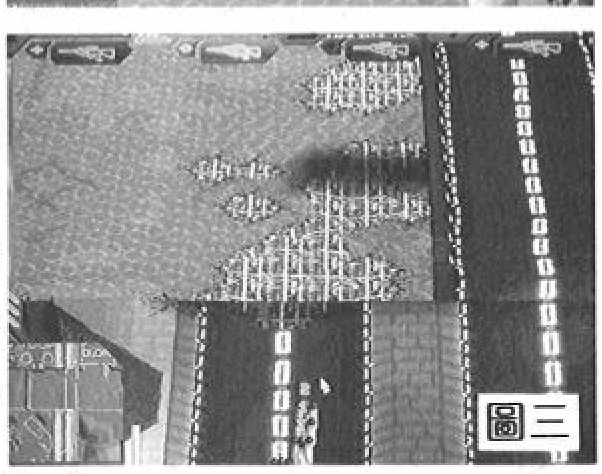


圖一



圖二

接著，我們就要過河去掃蕩敵人了。由於歐洲集團在橋上部署了重兵，玩家即使開的是坦克，也會發生『猛虎難敵猴群』的情況。所以最好還是從圖 2 中的那條通道偷偷潛入。



圖三

至於看守橋頭的敵軍要如何處理呢？其實很簡單，只要跟圖 3 一樣，將兩座橋都給炸毀，那麼橋頭的敵人就會因為遭到波及，而都被炸死了。

本關比較麻煩的地方，在於敵人的守衛有近半數都是持飛彈發射器，如果玩家不小心，或者遭到圍攻，那麼隊員可能會傷亡慘重。所以在經由通道抵達對岸後，要用長距離步槍進行打帶跑戰術，才可以將人員的損傷降到最低。當玩家攻擊對岸的敵人後，敵人就會紛紛圍過來，如果玩家打不贏，最好是逃回原來的這一岸；在建築物比較少的情況下，我們會比較有勝算。

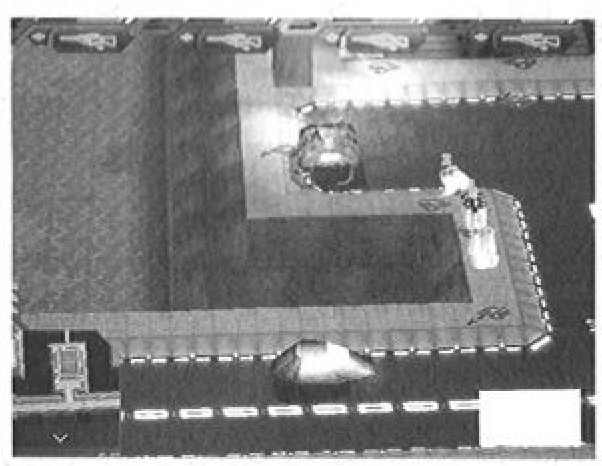
第11號簡報：

地點 Singapore

命令 搶奪兩輛運鈔車

內容 歐洲集團正在運錢到新加坡的中央銀行。由於敵人正處於紅色警戒的狀態，所以發動正面攻擊是非常不智的行為。我們必須使用其他方方法來弄到這些錢。

提示



本關所要搶奪的兩輛運鈔車，似乎都會停到圖 1 當中的新加坡銀行，所以我們要先趕到新加坡銀行，將那裡的守衛全部解決，然後等待運鈔車的前來。這兩輛運鈔車的樣式與圖 1 中的裝甲車相同，而其中都坐了三個左右的守衛，玩家一定要等敵人下車後，再攻擊他們；千萬別將運鈔車摧毀了，否則就算任務失敗。

當玩家將第一輛運鈔車開到指定位置後，雷達才會再顯示第二輛運鈔車所訊息，而這一輛車也必須開到第一輛附近的指定位置。其實玩家如果眼尖一點，可以發現第二輛運鈔車，就是最早抵達新加坡銀行的那一輛。

第12號簡報：

地點 London

命令 綁架 Drennan 教授

內容 Drennan 教授是歐洲集團研發小組的重要成員，他正在倫敦爲歐洲集團的執行長進行簡報。由於他最近剛來了一個新的助手，所以你可以派De Saxo去取代這個助手，然後把 Drennan 教授帶回來。

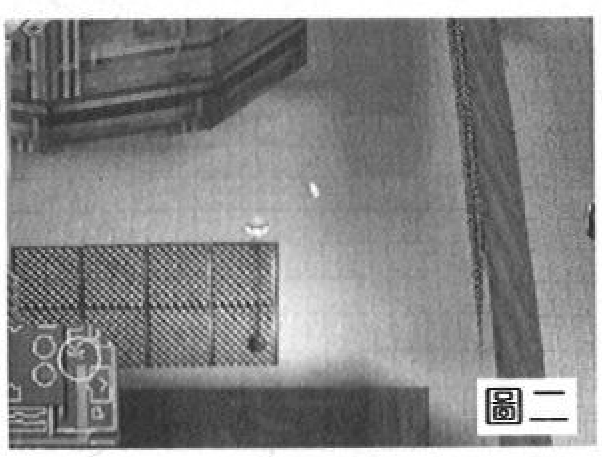
提示



圖一

本次任務又要指派可愛的De Saxo女士了。 任務的第一個指令是殺死教授的助理，可是 De Saxo 女士並沒有武器，要怎麼辦呢？別緊張，先將她移到圖 1 附近，等一下 unguided 與敵人的特務火拼完後，就有武器可以撿了。

不過只要De Saxo女士持武器出現在敵人的特務面前，就會遭到敵人的攻擊；所以筆者建議您，當教授的助理抵達圖 1 後，再撿起武器將她射殺，然後記得要再將武器丟掉，接下來才可以去見教授，否則遭到敵人特務攻擊的話，可別怪我沒事先警告你喔！



圖二

在帶教授去拿取資料時，當 De Saxo 女士一通過圖 2 中的斜坡後，立刻會有 unguided 搭 APC 出現，並且投擲手榴彈，如果玩家只是一心急著要拿取資料，很可能會被炸死在現場；所以當De Saxo女士通過斜坡後，要趕快再讓她走下來，等到手榴彈爆炸後，再上去拿取資料。

接下來，玩家只要遵照雷達的指示，帶教授去開會；等到散會後，就可以帶教授離開現場了。

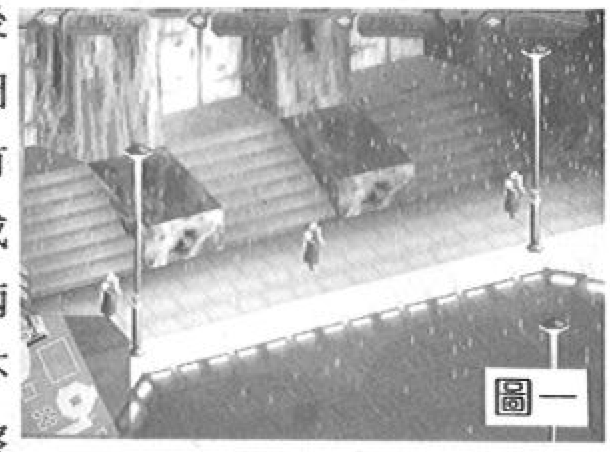
第13號簡報：

地點 New York

命令 竊取資料

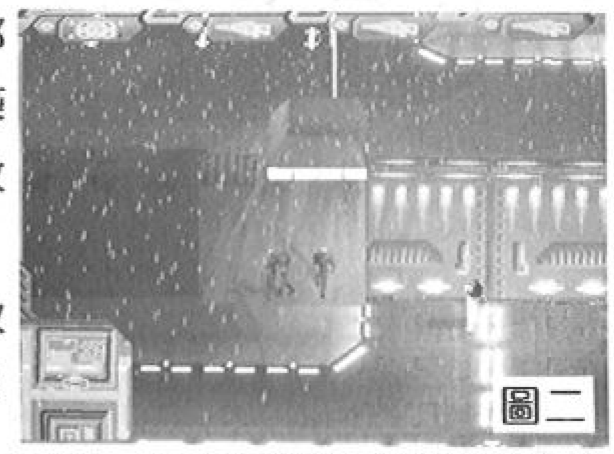
內容 Drennan 教授已經死了。不過他在臨死之前，供出了歐洲集團正在紐約製造一種新武器，準備對我們進行反擊；而這個新武器的資料所在之處，有相當森嚴的警戒。你必須拿到這項資料，並把它帶到我們位於當地的教堂。

提示



圖一

在任務一開始後，先把人員移動到圖 1 的位置。那一棟有三個警察在外面警戒的建築，當中放有兩百萬左右的現金。不過當玩家把三個警察幹掉後，馬上會有大批的警力來圍捕玩家，所以還得將趕來的警察全部清除，然後再將建築物炸毀，拿取四個放錢的公事包。



圖二

至於我們要偷取的科技，存放在圖 2 碉堡的中的一棟建築物裡。由於碉堡內的敵人衆多，如果玩家採用搭車的方式進入，可能人員還沒下車，就被炸死在車子裡了；最好還是先將碉堡的大門炸毀，然後用長距離步槍狙擊其中的守軍。

拿到資料後，必須回到我方的教堂上傳資料。不過當上傳完成後，突然會出現大量的敵人，對教堂的守軍進行攻擊；在此混亂之際，玩家想要順利脫逃並不容易，所以不如幫助守軍收拾敵人吧！

第14號簡報：

地點 Riyadh

命令 摧毀敵人的兵工廠

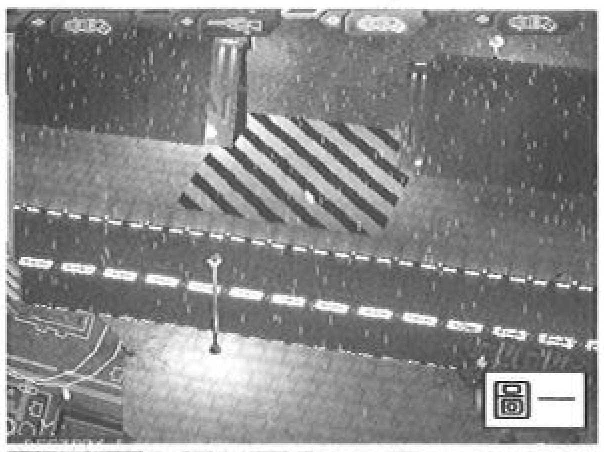
內容 我們希望敵人位於利雅德的兵工廠能永遠埋在黃砂下；你必須找出所有的目標，並且摧毀它們。至於膽敢擋路的人，要殺死或說服，就全憑你個人的判斷了。

提示

在任務開始後，玩家要對付橋上的守衛，把他殺死後，記得要趕快將他放在橋上的炸彈撿起來；

否則一旦橋被炸毀，就算我們把兵工廠都摧毀了，一樣無法過關。

我們要摧毀的兵工廠，分別位於兩座基地內。在圖 1 的那個基地，大門口佈有殺手鋼絲，需要特別小心。而在該基地內，還有一座碉堡其中有兩棟建築物是我們的目標。


圖一


圖二

將碉堡外面巡邏的裝甲車與守衛解決掉以後，先不要貿然衝入其中。我們可以先用飛彈發射器，攻擊碉堡突出的部份（見圖 2），經過幾次的攻擊後，碉堡的外層會崩塌，這樣要對付內層的敵人就容易多了。

第15號簡報：

地點 Cape Town

命令 解救De Saxo女士

內容 De Saxo女士迫降在位於開普敦的 unguided 的地盤。她仍然活著，所以你必須趕快派人去把她救出來。

提示

本關有相當多的 unguided ，如果我們不先將他們掃除，那麼De Saxo很可能會遭到他們的攻擊。這些 unguided 的武裝相當強，所以玩家最好採用打帶跑的方式，一次消滅部份的敵人。如果能夠算得準的話，那麼使用炸彈與手榴彈來引爆建築物，可以使我們打起來更輕鬆。

De Saxo 會在雷達上顯示微弱的白色波，仔細觀察一下，應該可以找到她藏身的屋子。只要我們的人員移動到她的附近，就可以引導她的行動；把她帶到指定地點後，任務就算完成了。

第16號簡報：

地點 Beijing

命令 殺死藏身在 unguided 中的破壞者

內容 有一個破壞者入侵了烏托邦網路，並且控制衛星防禦系統。目前他正透過衛星轟炸他的所指定的地方。你必須阻止這種瘋狂的行爲，並且把這個敗類掃除。

提示


圖一

圖 1 當中的建築物放有一百五十萬左右的現金，把附近的 unguided 清除後，就可以將該建築物摧毀，然後拿走唯一的一個藍色公事包。

由於本關的敵人相當多，而且有不少都是搭乘交通工具的，所以玩家的行動千萬不要太快，以免一次引來太多的敵人。通常在一般車子內的敵人都是兩個， APC 中的敵人則以一個居多；玩家可以先將這些威脅較大的敵人都除去，然後再慢慢前往目標所在的位置。

我們所要射殺的對象藏身在屋子裡，玩家只要一靠近他，他就馬上會啓動衛星轟炸；所以只要我方的狂熱者靠近他後（不管有沒有射殺他），就要趕緊遠離該地，以免遭到衛星的轟炸。（即使我們沒有射中他，但是在他啓動衛星轟炸後，自己也會被炸死在該地）

目標死亡後，會突然出現大量的 unguided ，如果您不想從事無謂的戰鬥，就趕緊逃回指定地點吧！

第17號簡報：

地點 New Delhi

命令 殺死控制港口的歐洲集團人員，並摧毀坦克車

內容 unguided 從歐洲集團的手中奪取了新德里的控制權。他們正用剛搶來的坦克車，一區一區地摧毀這個城市。如果他們敢用這項武器來對付我們，那麼他們將要付出慘痛的代價。

提示

本關的敵人相當多，所以還是要用長距離步槍來實施打帶跑戰術。如果玩家是透過傳送站，到達河流對岸的小島；那麼在消滅歐洲集團的守衛時，千萬要注意敵人所留下來的炸彈，千萬不要讓傳送站被炸毀了，否則我們就回不去了。

至於我們所要摧毀的坦克，雖然火力相當強，而且裝甲也很厚；不過只要您的動作夠靈活，那麼還是可以躲過飛彈的攻擊。比較可惜的一點，是我們無法預測坦克移動的路線，否則送它幾顆離子地雷，打起來可就輕鬆多了。

第18號簡報：

地點 Bangkok

命令 綁架歐洲集團的俘虜

內容 歐洲集團已經放棄在曼谷的統制權了，所以他們在城市中佈下了 Dead Zone 。不過根據我們的教友觀察，敵人的特務有時會冒險出來綁架 unguided ；我們想知道他們到底在幹甚麼。

提示

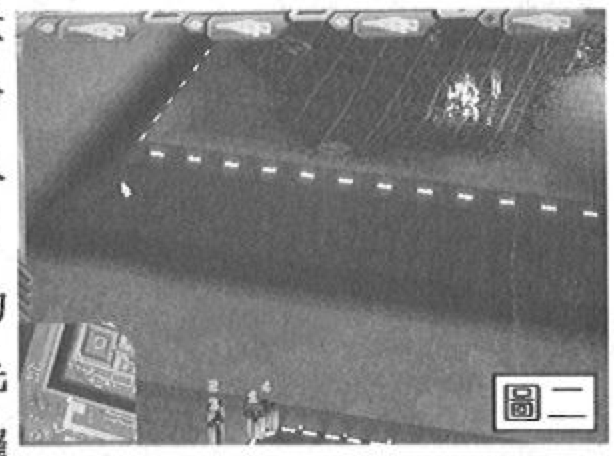
本關是相當棘手的一關。除了城市的各區都有可能會觸動衛星轟炸外，還有一些地方是所謂的 Dead Zone，人員只要一踩到這些點，馬上就會被炸到。

任務一開始後，衛星就準備對我方隊員門口的那一片地區展開轟炸；所以玩家暫時不要把人員移動，只要把他們的武器換爲長距離步槍，然後靜靜等待衛星的轟炸。



圖一

由於敵人的數量相當多，所以玩家要慢慢地移動，等待敵人一群一群地前來送死。爲了避免遭到衛星的轟炸，千萬不要讓隊員脫離您的視線；如果誤觸了衛星轟炸（會有一種奇怪的聲音），就要馬上讓人員脫離該地，以免等一下被轟炸波及。圖 1 當中的建築物是金庫，不過附近除了會有衛星轟炸外，還有一些 Dead Zone ，如果您的人員命夠硬，那麼就去摧毀該建築物，拿走其中的錢吧！



圖二

除了城市中大量的 unguided 是個令人頭痛的問題，敵人基地中大量的守衛，也是玩家必須解決的難題。筆者建議您先觀察基地守衛的巡邏路線，然後像圖 2 一樣，趁大量守衛走進屋子時，從河的對岸拋擲手榴彈，把他們連同屋子炸個稀爛；大概只要丟個兩三次的手榴彈，就可以擺平一大堆的守衛了。至於剩下的守衛，就得搭電車去收拾了。在這些守衛的身上有三把新武器（電漿槍），記得要拿回來！

因爲我們要說服的對象也是一個守衛，所以玩家在擺平基地內其他的敵人後，還得出來外面說服一票的平民，然後再進去說服他。如果您嫌麻煩，想要一次就說服很多平民，然後帶他們一齊進去掃蕩與說服，這種作法也是可以；不過由於敵人的數量太多，所以您帶進去的平民可能還是會死亡殆盡。在與敵人火拼的時候，您是否注意到，有一個特務帶著兩個科學家走來走去？記得要留下這兩個科學家的命，把他們一齊說服，並帶回來。

第19號簡報：

地點 Chistchurch

命令 開啓 IML Link

內容 我們需要一個通往雷克亞維克的 IML Link ，因爲我方在那裡的人員有危險。De Saxo 將會跟你一齊去重新啓動 IML Link ，千萬別讓她受到傷害。

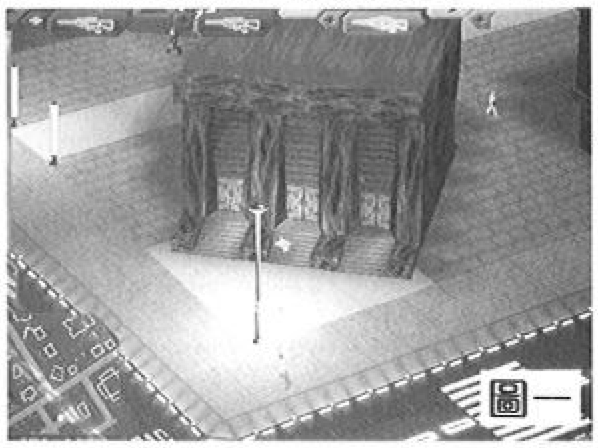
提示

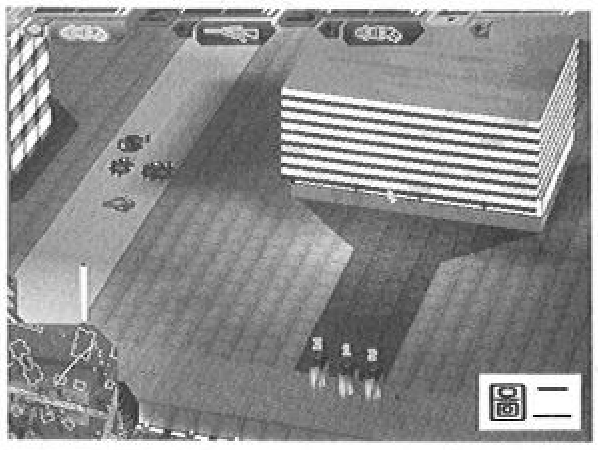
本關的 4 號是 De Saxo 女士，爲了避免她陣亡，所以要以 1 、2 、3 號爲一個任務編組，負責掃除所有的敵人；De Saxo 女士則留在後方不動，等待敵人都除去後，再前往指定地點。

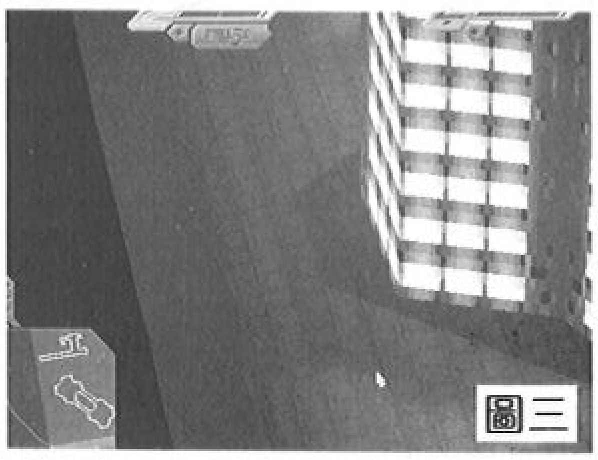
圖 1 當中的建築物是金庫，不過如果您攻擊該建築物，將會引來大量的警察。這些警察是搭兩輛警車前來，如果您能將他們連人帶車一齊擊毀，那麼搶劫金庫的行動就可以輕鬆完成了。

至於敵人的特務方面，由於他們都是分區在巡

邏，所以相當容易對付；比較麻煩的是，敵人的守


圖一


圖二


圖三

衛大約會搭三架的 APC 分別前來攻擊，如果不將他們擊落，難以令人心安。

敵人爲了阻止我們的前進，所以在目標區的建築物之間都安裝了詭雷（trigger wire），如果玩家的人員硬要闖過這些地方，將會被詭雷給炸死。有些安裝詭雷的地方相當好認，像圖 2 有許多平民陳屍的地方，就是因爲平民被詭雷的鋼絲所割死的。爲了讓 De Saxo 女士可以順利地抵達指定地點，玩家必須讓她繞遠路，從圖 3 的建築物旁鑽進目標區。

第20號簡報：

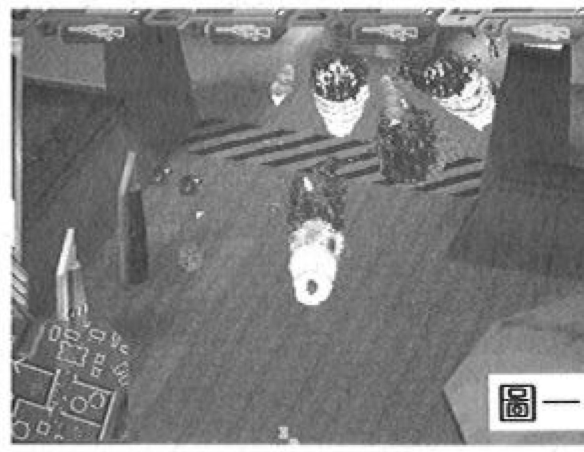
地點 Reukjavik
命令 摧毀實驗設施，並清除敵人
內容 你必須摧毀敵人位於雷克亞維克的研究設施，並將出現在該地的歐洲集團特務清除。

本關一開始的敵人都是一區一區巡邏的，所以相當好應付。不過當您把最後一棟目標建築物炸毀後，難纏的敵人馬上就出現了。

提示

首先，大約會有兩三架的 APC 飛出來攻擊，而上面的敵人拿的都是電漿槍。接下來，當您把基地內的敵人特務都擺平後，馬上會出現大量的敵人在脫逃地點等著；只要玩家的人員一踏出基地的大門，這些敵人馬上就會殺過來了。

要一次對付這麼大量的敵人實在是件令人頭大的事。筆者建議您不妨學圖 1，先在基地的大門口


圖一

繞上幾圈的詭雷（trigger wire）；然後派一個人走出基地外，引誘敵人前來。一旦敵人開始移動後，我方的人員就要趕快往基地內撤退，準備收拾那些沒被詭雷炸死的人。

第21號簡報：

地點 Cape Town
命令 殺死 De Saxo
內容 De Saxo 變成我們的敵人了，我們發現原來她是歐洲集團的特務。現在就到開普敦殺了她。

提示

本關除了平民以外的人，全部算是我們的敵人；所以不要看到白色的點，就以爲是自己人。

任務一開始，先讓您的隊員乖乖站好，不要移動，不久您就會看到七、八艘的警車從附近飛過，前去攻擊 unguided ；如果您的人隨便亂跑，搞不好警察就先來找您開刀了。


圖一

等到警察與 unguided 的火拼告一段落後，我們就可以開始向 De Saxo 所在的街區移動了。由於當我們穿過鐵絲網後，會有些躲在屋內的敵人開始出現，所以可以像圖 1 一樣，先派人在鐵絲網附近安裝詭雷，然後派一個人去把這些敵人引來炸死。

本關最令人頭大的地方，就是敵人的數量簡直是多如牛毛；玩家除了要採用打帶跑戰術外，最好也要準備兩種不同的醫藥箱，以免隊員無法承受敵人猛烈的攻擊。

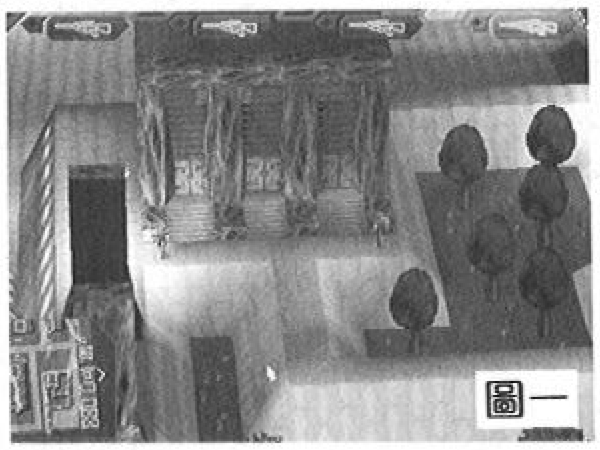
第22號簡報：

地點 Johannesburg

命令 殺死暴徒的頭子

內容 我們在約翰尼斯堡的教堂，遭到了一群 unguided 的褻瀆。他們的頭子必須為這個舉動付出代價。

提示


圖一

本關的敵人相當多，所以我們除了採用打帶跑的方式外，最好還要在一些地方安裝詭雷，把敵人引來炸死。在我們安裝詭雷的時候，坐在車裡到處巡邏的 unguided 是我們最大的威脅，要先將他們掃除。圖 1 當中的建築物是金庫，如果您行有餘力的話，不妨去把它炸毀吧！

在 unguided 頭目所在的建築物附近，有一些手持 minigun，但是身上帶有手榴彈的敵人；為了避免不必要的傷亡，我們可以派一個人先對該地投擲手榴彈，反正先下手為強，後下手遭殃。

在殺死敵人的頭目後，要以最快的速度奔向脫逃地點，否則面對許多突然冒出來的敵人，我方的勝算可以說微乎其微。

第23號簡報：

地點 Adelaide

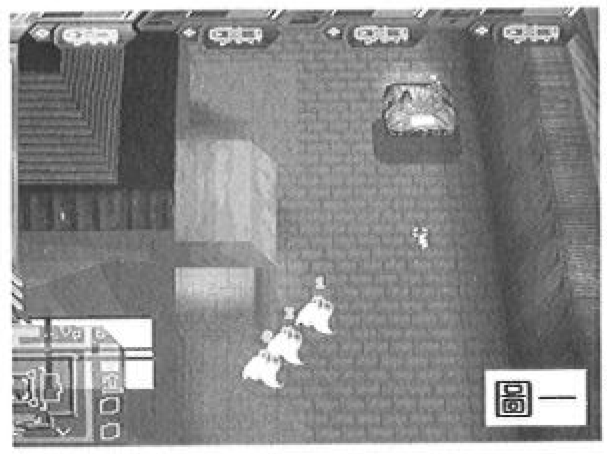
命令 解救九人小組的成員，並護送到指定地點

內容 緊急事件！九人小組的其中一個成員被抓走了，他目前正被囚禁在阿德雷德。你必須儘快將他救出，並且安全地護送到指定地點。

提示

在進行任務之前，請多準備一些離子地雷。敵人在街道上佈署了一些坦克，為了避免我們的任務受到干擾，最好先將這些坦克摧毀。

在摧毀敵人碉堡的大門後，可以用長距離步槍狙擊部份的敵人；要是一次引出來的敵人太多，那就要趕快逃命了。在把碉堡內的敵人都肅清後，可以在圖 1 附近找到一輛 APC，這正是我們用來把科學家弄出來的交通工具。


圖一

用 APC 把科學家載到指定位置後，不久將會有幾輛我方的 APC 前來會合。讓科學家搭上指定的車輛後，任務就算大功告成了。

第24號簡報：

地點 Colombo

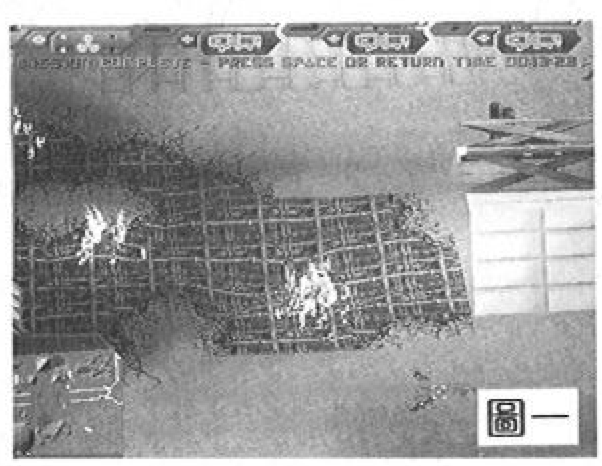
命令 殺死九人小組

內容 你對我們的服務相當週到。雖然當我們回到月球後，留在地球上的你們將會死亡，不過不要害怕，我們以後會把你供奉為新時代的聖人。放下武器，不要作愚蠢的抵抗了，哈！哈！哈！

提示

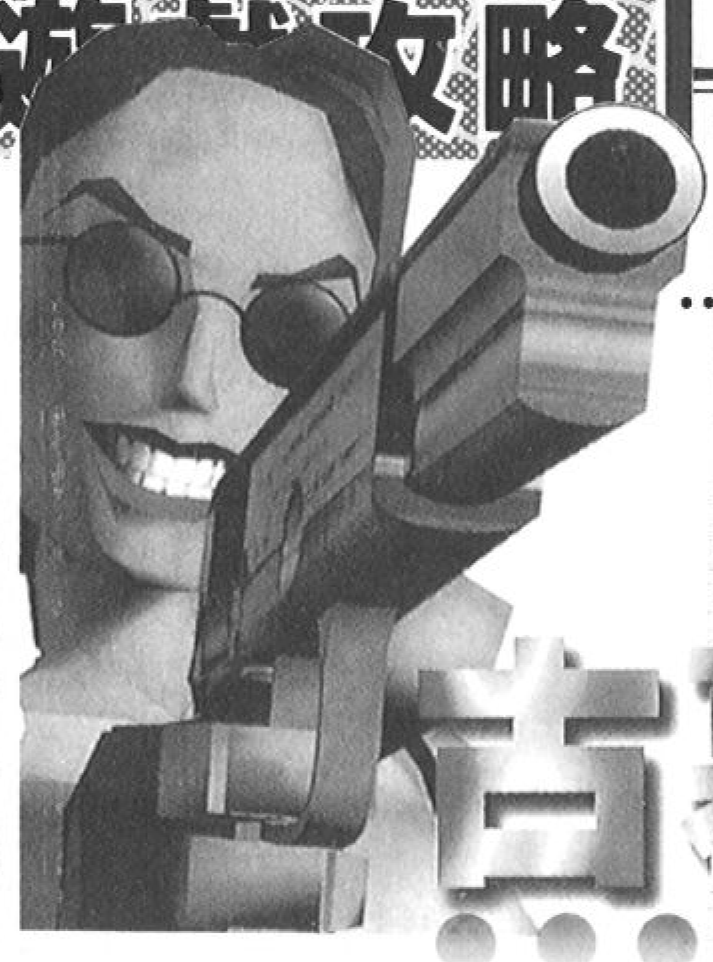
在進行任務之前，請為每一人員準備偽裝盾與大量的手榴彈。

在可倫坡的任務中，九人小組會先走入軌道電梯，如果您的人員也想跟著進去，將會遭到猛烈的攻擊。不過如果您在任務一開始時，就讓所有的人的使用偽裝盾，就可以讓順利地讓四個人都走到軌道電梯那了。當四個人都抵達目的地後，立刻讓他們拿下偽裝盾，恢復原來的面貌，就可以輕鬆進入月球了。


圖一

月球上面的任務實在是難得變態，敵人除了數量多以外，而且還強得不像話；想要順利完成這部份的任務，就要靠玩家自己的實力與技巧了。唯一可以給各位建議的部份，就是要善用手榴彈爆破建築物，來對敵人造成殺傷。像是圖 1 的碉堡當中，也躲著一些九人小組的成員，要是能用手榴彈將外圍的部份加以炸毀，就能將那些科學家炸死在裡面了。

《完》

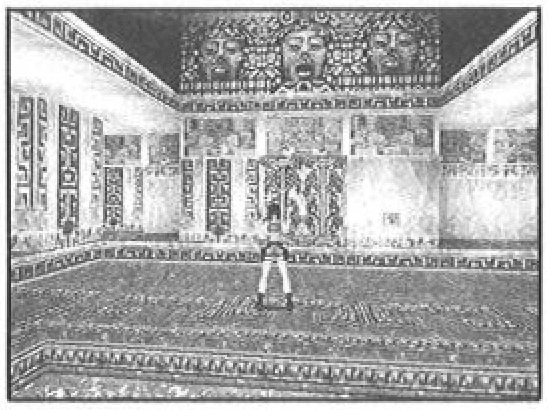


作者／俞伯翰

TOMB RAIDER 古墓奇兵 冒險家手册（上）

前言

「古墓奇兵」是一個動作派的冒險遊戲，在很多地方都要靠一連串的動作組合才能度過。所以最基本的你要會跳躍、奔跑（廢話！按個鍵就行了嘛！）及會按動作鍵（攀爬、扳動開關、啓動裝置、上岸等）。除了原地跳躍外，下一步你要學的就是前跳、後空翻、左跳、右跳，以及較難的助跑跳躍。而通常助跑跳躍也會搭配動作鍵。因爲有時候跳過去正好會鉤到邊邊而已，要是不按著動作鍵，就會滑下去。而吊在岩石上按著動作鍵不放，再加左右鍵就可以左右平移。而推拉大石塊，則是貼近岩石按住動作鍵再加上前後鍵，就可以將岩石推進拉出。如何下到下一層的平台也很重要。首先



你先走到平台的邊緣，然後轉一百八十度，接著按著動作鍵不放再按下，你就可以吊在你原本所站平台的邊緣了，這時放開動作鍵就可以下去下一層了。其他像是緩慢前進這個動作，碰上針山很有用，只要你用走的即使穿過針山也不會受傷。最好的是這些動作你不用到真正的遊戲中再進行，製作小組提供了一個練習的房間讓你做這一連串的練習，直到你熟能生巧爲止。那有冒險家，冒險前不先練習一番的？

Level 1 洞穴（Cave）

可得物品	7
隱藏地點數	3

秘密地點

剛進到洞裡一開始你就沿著通道快速的跑過去，中間雖然有一段通道會有毒箭射出來，但是只要你不停下來就不會被箭射到。繼續前進過了一個轉角之後，你會見到一個突出高起的地方，那裡就是我們該繼續前進的地方，不過我們在這裡要到一個隱藏秘密房間。你繼續向前進到一個巨大的房間中，你會看到在你的左上方有一個入口，對了就是哪裡！但要怎麼進去呢？你可以利用那些稍微高起的岩石跳到這個入口裡面。你可以先從那個高起的岩塊後面爬上去，然後在跳躍鉤住入口處的岩石，這樣你就可以進入秘密房間而且得到一個醫藥包。

秘密地點

回到剛剛的洞穴，爬上那些岩石繼續沿著通道前進，跑了一會兒，你會聽到蝙蝠的細微叫聲，記得取出你的槍早早將牠們給打下來，免得遭受他們的攻擊。解決蝙蝠後左轉到一個佈滿白雪的房間裡，看看右手邊的上方，嘿！又是一個秘密地點，走到該入口下面較高起的地方，跳一下就可以抓到邊邊把自己拉上去了（在這邊不要用跳的動作，只要壓CTRL鍵萊娜自己會起跳並抓到邊），爬上去之後又有一隻蝙蝠忽然衝出來，立刻拔出槍將它解決掉。在房間裡面我們又可以撿到一個醫藥包。回到剛剛第一次解決蝙蝠的地方繼續前進，到了底端你會發現 左手邊又有一個向下斜的地方，又進到一個巨大房間中，稍微晃一下發現有一個佈滿藤蔓的地方，下去之後往前走竟然發現一個門！利用門右邊的開關將門打開，進去之後你會發現又有蝙蝠向你襲來，你只好又舉槍將它們送上西天。這時你會看到一個竹門，不用研究它了因爲根本開不了。

在這個房間的左前角落的屋頂，你會看到一個入口，那正是我們要去的地方，爬上去並且繼續前進。你會見到一個房間有兩座橋及兩隻狼在橋下徘徊。你可以先站在高處將這些動物送去和上帝玩，然後再慢慢過兩座橋，慢慢來！即使不小心掉下去也沒關係，還是有地方可以爬上來。進到另一個房間後你又會碰上一個有一段跳躍距離的深溝，建議你現在先存個檔，以免不小心掉下去給「熊寶寶」吃掉了。萬一不小心掉下去也沒有關係，趕快舉槍對著熊猛射，把它殺了之後，你可以沿著一個通道回到剛剛那個有兩座橋的房間，然後在繞回有熊的那間房間。

秘密地點

跳過那個大水溝後，一直向前進跳到一個樓梯下，到底之後進到一個房間，馬上會有兩隻狼攻過來。注意到這房間內有一面牆佈滿植物，而且有好像隱約有一個通到入口在那邊。從附近那較高的石頭跳到那面牆前面的平台上，果然發現了一個通道，進去又是秘密房間，而且還可以撿到一個醫藥箱。回到剛剛的房間你會見到房內的一面牆上有一個開關和一扇厚重被一些植物蓋著。用開關將門打開後趕快過去，不然門又會自動關上，進去會碰上一串長長的樓梯，要持續的跑不要停下來，因為中間有些樓梯段旁邊會有毒箭射出來。到了一個房間後趕快將那房間的狼給解決掉，但是這個房間是死路！想不到這房間有一塊地方（中間的某部份）石塊會崩塌，就跟著那些石頭一起掉到另一個房間中。看到下面有一個通道的地方不要著跳下去，從另外一個方向走，你會碰到一個小斷口，跳過去到達房間的另一邊，在這兒會撿到一個醫藥包及碰上一隻狼。再過去有一個開關可以把門打開。打開之後再跳到中間的通道，走出門就可以過關了！



Level 2 City of Vilcabama 維卡巴瑪城

可得物品	11
隱藏地點數	3

才剛進入了第一個房間就碰上四隻狼虎視眈眈，沒辦法，為了自衛只有把牠們給斃了！做掉這四隻狼之後，仔細一看這個房間有很多的出口，不過隨便那一個出口最後都可以走回同樣的地方。途中你所遇到的所有狼或蝙蝠都要把牠們送上天，而有些蝙蝠會躲在天花板上，記得偶爾抬頭看看，以免漏掉這些小東西。而有一隻狼會在一個醫藥包附近，所以殺掉狼之後，記得到處看看。繞來繞去的結果你會走到了一個中間有一個大水池的房間。

秘密房間

在這個房間中，可以看到有一側是一個馬廄，若太靠近會有一隻熊衝出來攻擊你，不過沒關係，即使牠出來了小心閃避並隨時攻擊也是可以解決牠的。這時候你就可以爬上馬廄頂去撿醫藥包啦！撿完了之後，再次回到那個有大水池的房間，我們要開始游泳了！跳到水中後，向前由會遇到一個T字型的交叉口，先往右邊游去，再向前游到一個有幾根柱子的房間，在那裡左方找一下，應該可以看到一個開關，把這個機關扳一下。如果你還有足夠的氣的話（沒氣的話，先回剛剛的水面上呼吸空氣），往房間的另一個方向游去，你又會見到另一個機關，把機關扳一下之後，在頭上會有一個門會打開，趕快往上游去。除了逮到一個換氣的機會之外，也找到了第一個秘密房間而且得到了一個醫藥包。這時房間裡面又有另一個機關，扳一下它之後，會有一扇門打開通往剛剛那個有大水池的房間。

秘密房間

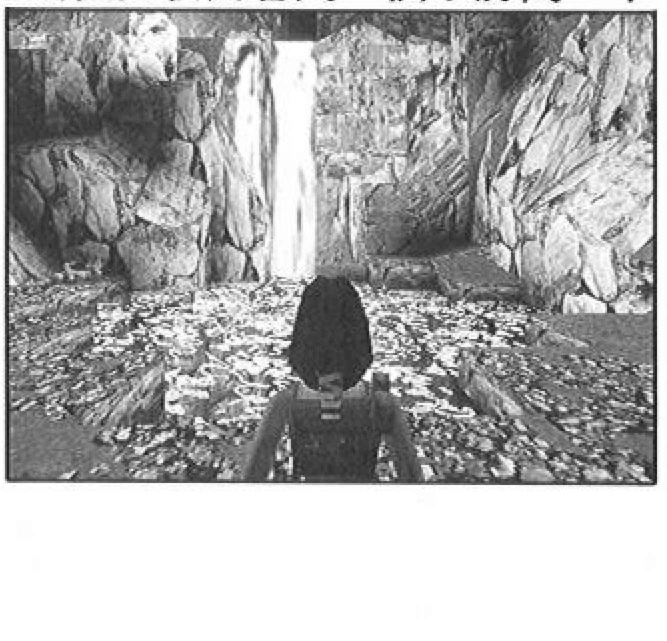
再度跳下水池，不過這會兒碰到T型岔路時往左游去，順著通道游去會到了另一個水池。上岸之後走到角落，那裡有一個剛剛我們用第一個機關打開的門，走進去之後就到了另一個秘密房間，在這裡我們可以撿到醫藥包及彈匣。完了之後再游回剛剛那個有大水池的房間，在水池邊有一個門旁邊有個開關，將門打開後看到房內有一個階梯，走到階梯頂端，從窗戶看去又會看到對面有另外一個房間。怎麼辦？當然只有跳過去啦！不過要小心點以免摔下去。到了對面之後，小心的跳下去。這時候你會見到一塊顏色和旁邊不太一樣的大石頭，先將它拉出來（靠近石頭按下 Ctrl 後按 A 鍵）將岩石對好上方的岩壁爬上去之後會撿到一個醫藥箱。然後跳下來，再將岩石推回去，推到有另一個出口出現為止。這時你會遇到蝙蝠，照例還是打下來。在兩邊你可以看找到一把銀鑰匙及一尊黃金像，把這些東西撿起來，再回去爬上剛剛推進來的石頭，然後踩著石頭再往上爬一層，順著走去又會回到大水池房間，不過在這中間你會碰上幾隻小蝙蝠的攻擊，自己要注意。

回到有大水池的房間之後，往左轉，找到一個要用鑰匙打開的門，用我們剛撿到的銀鑰匙去將門

打開，往裡走去會碰上一個牆上又會射出箭的房間，小心一點，以免被箭射到。過去之後你現在將置身於一個有一座神廟的大空間中，這時會有一些狼向你撲來，三兩下解決之後，你會見到三道門。不過先從左邊的門過去，爬上一串的樓梯之後，你會碰上一些突出的平台（在此建議存個檔，免得摔得七葷八素的，有些部份要先助跑才行。），上到上面之後順著走會走到一個房間內裡面有一個機關，把它拉一下，打開了三道門中右邊那一道。先別高興的就往下跳，不然就要去跟上帝報到了，撿了醫藥包之後慢慢的跳下去，先撿到一個彈匣之後，再往下跳到紅色的屋頂，這時又撿到了一個醫藥包，然後在跳回地上進入右邊那個門。

秘密房間

進去之後一個有水池的房間，往右跳到平台上，在一直往上爬到最高的平台，小心這時有蝙蝠的襲擊，進去房間之後再拉下開關，中間的門又打開了，再小心的返回三個門前面。這時進入中間的門。結果竟然看到通道中有三把大鐮刀在那裡晃來晃去。這時建議你還是一個一個過，免得身首分離。過了之後會碰上一個鎖住的門，結果你以為右邊那個開關是開門的，把它拉了一下，竟然地板裂開整個人掉到水裡去了。往前游去再往右去，游入右邊的通道，又會碰上一個開關，拉了它一下之後，再往回去浮出水面，想不到竟然看到一頭大笨熊在那裡晃來晃去。你並不能從水中襲擊它，只好等牠離你遠點時再上岸攻擊牠，你可以射個兩、三發再跳回水中，幾次之後熊就會被你制服了！或者是跑給牠追，順便攻擊牠。上岸看一看，會見到一個樓梯，往上去之後找到機關拉一下，那些駭人的大鐮刀不動了！在房間的右後方牆角會到一個小房間，下去可撿到烏茲彈匣。回到有水池的房間，將黃金像放進一個門旁有一個和雕像很像的凹痕，這時門打開了，而這一關的任務也完成了。



Level 3 Lost Valley 失落的谷地

可得物品	16
隱藏地點數	3

一開始你沿著通道一直走，到達一條河流旁。可以跳入河中或者從你的右手方找到另一條較安全的路下去。假設你對自己很有信心或太久沒游泳了，就跳吧！想不到竟然被強大的水流沖下去，而且衝往一個瀑布，重重的摔到一池湖水中。還好你的身體強健，這點小衝擊還受的住。好啦！抬頭看看，想不到竟然有兩頭狼在湖邊徘徊，迅速跑上岸之後趕快舉槍射殺牠們！然後四下看看，看到瀑布的對面岩壁上有一個洞口，於是你就爬上那些石頭，跑到洞裡看看。一進去又有一隻該死的狼，進去後你往右走。進到一個略微傾斜的地方，又有三隻狼在那晃呀晃，該怎麼做不用我說了吧！想不到這竟是一條死路，只好回到剛進洞的地方，四處看看好像看到有地方可以往上爬，就一直爬爬爬到頂，你會見到一具枯骨且旁邊有一個醫藥包。撿起來之後，再走進去一點，就會發現失落的谷地。

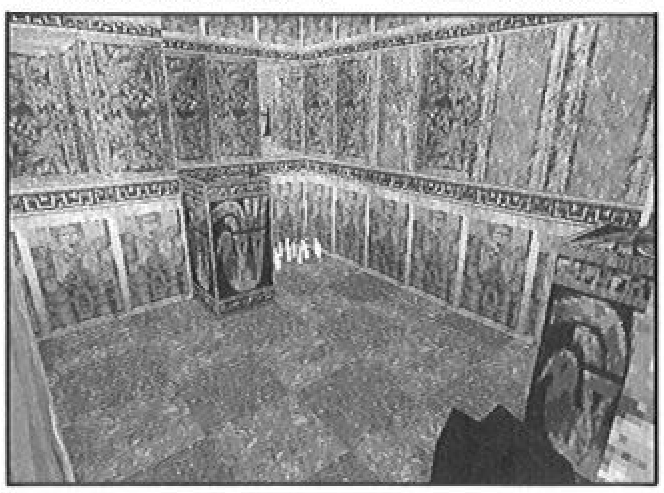
秘密房間

唉呀呀！才剛下去就見到一隻紅色的迅猛龍（奇怪？這不是上古生物嗎？難道這裡是侏羅紀公園的拍片現場？）往這兒衝過來，趕快拔出槍來死命的亂射，終於把它解決了。於是向前走去，心裡還驚甫未定時，後面傳來震動的聲音，正在懷疑時回頭一看，哇！這還得了，竟然是一支巨大的暴龍跑過來，大概是剛剛那之迅猛龍跟它有什麼關係，火氣這麼大。於是四下找掩護，有了！躲到比較小的洞穴中，從洞穴中射牠，反正牠最多也只能把頭給伸進來而已，費了好些工夫終於把這隻怪物給除掉了。千萬別讓這傢伙靠近你，除非你要幫牠檢查那口暴牙，否則還是離遠點好。然後你走到兩個瀑布那裡，會發現在右手邊的那個瀑布附近，有個地方可爬上去且會發現第一個秘密房間及散彈槍子彈。然後回到兩個瀑布中間爬個兩階上去，然後在向右跳到上第三階。把自己拉上去去之後向右移到瀑布中間，找到第二個神秘房間並且撿到散彈槍子彈和烏茲彈匣。

然後立刻回到地面上，往斷橋的方向走去，你會看到一個門藏在佈滿植物的石頭中。進入通道一直走到到一個瀑布附近。然後找到地方往上爬，往右方就可以撿到一個齒輪。然後跳到湖中，從另一個地方游出去，到達谷地裡的瀑布。離水後往神廟走去，又見到兩隻迅猛龍跑過來，遠遠的就開始射擊，才能在牠們接近前將牠們射殺。進入神廟後又見到一個水池，跳下去往又下方游去，於是又可撿到第二個齒輪。

神祕場所

回到了神廟前面，在右邊可以找到一個可以爬上去的岩壁，再跳上右邊第二個平台上，就這樣一直上去一直到神廟的屋頂上，在這裡可以發現醫藥包、電磁槍彈夾、烏茲彈匣、步槍彈匣。當你背向神廟的右前方，可以發現一個地方可以往上爬，爬上去後通過走道可以來到斷橋上方。鼓起勇氣跳過去後，可以在橋的對面發現到另外一個齒輪。找到之後順原路回到地面後，再回到遊戲一開始那個你被水沖下的那個大瀑布的地方。再利用左手邊的岩石往上爬到河邊（那個瀑布的上游，一開始看到河的地方）。在這裡可以好好磨練跳躍的技巧了，想要跳過河必須助跑才行，原地跳一定會摔到水裡去。而且要連跳來回四次，第四次的平台比較高，所以是跳過去攀住岩壁把自己拉上去。拉上去之後通過通道會來到一座吊橋前，走過吊橋可以看到一組齒輪，但是有三個應放齒輪的位置是空的，所以將我們剛撿到的三個齒輪裝上去，會有一個水閘改變方向，將河流堵住。這時跳到水裡，游進隧道中一直由過去記得先看看自己還剩多少氣，因爲燈光不足，可能會因此找不到路，要仔細看。找到出路後，浮出水面就又是一個神秘場所，這裡可撿到醫藥包及散彈槍子彈。然後順路走出去，再回到那個大瀑布的水池前，因爲河水被閘門堵住，所以瀑布消失了，沒想到再在瀑布後面出現了一條通道，進去後就算過關了。



Level 4 Tomb of Qualopec 克洛貝克古墓

可得物品	7
隱藏地點數	3

從瀑布後的通道一直走到一個類似古墓的內部，因爲左右方都被封住了，只好往前面的通道走，想不到竟然有一顆大石頭從上面滾了下來，只好沒命的往回跑，閃避大石頭以免被壓成肉醬。跑到剛剛的大廳趕快往左或右方跑去，脫離石頭滾動的跑道。石頭會一直滾到剛進來的入口。好啦！現在所有地方都被封住了，在大廳找找看有沒有什麼開關之類的，幸運的在我們進來通道的右邊牆壁上有一個開關，將開關拉開之後就可以將右邊牆上的門打開，馬上就有二隻迅猛龍進來，解決牠們之後，就往裡面走去。進到裡面又發現還有三個通路，於是你先從右邊那個路先走。

進去之後又來到另一個房間，你會發現一個大方塊，不過那並沒有用，我們要推的是方塊對面的嵌在牆裡的方塊，將那個方塊向裡面推進兩格之後，然後再推進左手邊的方塊一格。推進之後會發現一個開關在右方，這時要趕快跑過去，因爲有一格是易碎的石板構成的，進去將開關扳下之後（這時候會有一道柵欄被打開），回頭一看剛剛的石板掉下去了，出現的是下面那些血跡斑斑的針山。沒辦法，只好用跳的跳回去，或者先把自己先下到洞穴中（背對洞口壓著 Ctrl 鍵再按下即可），再「慢慢地」（ Shift 鍵）走過去，回到剛剛的十字路口，再往右手邊的門走去，進到裡面後會看到有一個神像對面有一個開關，走過去正要開的時候想不到摔到地下室去了。

抬頭一看，實在太高也爬不上去，而且又有三隻狼，所以先把狼給解決掉之後，四下找找出口。順著斜坡往上，將大石塊推開就出現了一個通道。往下可以撿到一個醫藥包，然後跳到對面去，上樓去將開關打開（第二個柵欄將被打開），然後再撿回另一個醫藥包。順路回到剛剛的十字路口的房間。最後再從另外一個通道走進去，會發現一個開關過去扳它一下之後，有一個柱子會被移動，接著跳進那個房間內，發現左手邊有一個通道，就順路走了進去。

走了一段不短的階梯後，從另一個地方出來再跳進右方的洞中，然後你就會遇上很多常常要上上下下的地方，一直走到兩方都有通路的地方。然後往左方跳下去到達其中一根柱子，然後再從那根柱子跳上另一個洞，找到開關之後扳下它，另一根柱子也就被移動了。然後再回到剛剛跳進來的那支柱子上，想辦法從第一根柱子跳到第二根上面，然後再從第二根柱子跳到針山下面的那個洞中。再將開關扳下之後，回到關卡一開始的大廳中，不過還沒到大廳，就又碰上另一隻迅猛龍。



秘密房間

解決掉它之後，進入剛打開的那個通道，一直順路走進去，中間你還會碰上射出毒箭的牆壁，衝過去之後，上樓梯之前你發現左手箭口的上方好像有古怪，爬了上去門竟然自己開了，於是發現了一個秘密房間，這時趕快往房間的左前方跑去，因爲除了那一塊之外，其它都是易碎的石板，把上面的散彈槍撿起來之後，將自己落到地面上，別用跳的

下面都是尖山。下去之後竟然又發現了另一個地方及電磁槍彈匣。然後「慢慢地」走過尖山爬上去，回到樓梯那裡去。

然後進入了放著賽恩（ Scion ）第一個破片的房間，不過先別急著拿東西，還是先把左邊的木乃伊守衛射個兩槍再說。然後去拿東西，不過建議你要面對木乃伊的方向拿，因爲當拿走東西時，會有石塊從天而降。拿了之後往另外一個被柵欄關住的通道走去，當你走過去時柵欄自己會打開，回到中央大廳時不要跑太快，等一會兒再到中央，因爲又會有石塊從天而降。然後往我們進入這關的那個通道走回去，發現回到第三關的瀑布，這時趕快跳下水中，頭不要伸到水面上，不然會被敵人用槍射擊。先找到在水裡的密室（在你跳下水的右方）進去後可撿到醫藥包及電磁槍彈匣。回到岸上好好料理你的對手，處理掉他之後，你會和他有一段對話，接著就是一串動畫，好好欣賞吧！

Level 5 St.Francis' Folly 古怪的建築物

可得物品	18
隱藏地點數	4

當一進去後立刻往右爬上牆去，然後一直走到底將那兩隻獅子給殺掉。回到一個旁邊地上有一個馬蹄符號的石塊那，將石塊拉到那個符號上面將頭上的門打開。然後再石頭往前推兩次，把一樓的門給打開。然後再將石頭拉回來，因爲待會兒會用到。進入剛剛打開的那個門，一進去就有兩隻猩猩迎接你，不過並不友善，所以只好…。走進房間後將房門正對面那個開關拉一下，然後再跑到右方殺掉另一隻猩猩後，才去將另外一個開關拉一下，將門給打開。回到大廳去，才剛出去就遭受攻擊，二話不說，立刻舉槍反擊，不過被打幾槍之後他就會跑掉了，先讓他走吧！反正還有機會可以宰掉他。好！先爬上剛剛被我們移動的石塊上，然後跳到對面那個比較高一點的柱子上。然後你有左右兩邊的柱子可以跳，先跳往左手邊的。過去之後再跳到牆壁上突出的平台上，進入一個山洞中。嘿嘿！現在是好好磨練你操作技巧的地方。

祕密地點

先站在離門口左方的地方，大概在箭頭的上方吧！先往左跳立刻往右，再往上抓住地板邊緣將自己拉上去。上去之後面向較小的那一個傾斜的地方，跳到較低的斜坡上然後立刻往後再往前，抓住你頭上的地板邊緣，這樣你就可以發現祕密地點啦！

在這裡可以撿到散彈槍子彈及醫藥箱。然後回到剛剛的大廳上，回到剛剛從石塊跳上去的第一個柱子。然後再跳上有醫藥包的那根柱子（因爲程式的 BUG ，所以在下面可以隱約見到上面的東西），然後再往前跳到靠牆的那些平台上，沿著那些平台走到先前打開的二樓那個門。

祕密房間

進入之後！哇！是一個長長的大斜坡，硬著頭皮跳下去，在快到底端前一步的距離跳起，這樣你會落在另一個較小的斜坡，著地之後立即按跳，然後攀上對面的牆壁，進去就可以找到祕密房間了。在這裡可以撿到醫藥包及散彈槍子彈，繼續往前走有一個洞跳下去，可以見到一個開關（背後），不過先不要動它，立刻跳入眼前的那個水池中，往回游見到第一個洞就浮上去（要小心鱷魚），這樣又可找到秘密房間且可撿到散彈槍子彈。然後再回到剛剛有開關的房間，起動它將水放掉。然後再跳下水溝將鱷魚解決掉。然後順著通道一直走，快到底時右邊會有一個通路，走上去之後就來到一個危險的地方。

在這立體的建築結構中，總共有四個門，裡面有四個鑰匙，然後有一個門需要用這四把鑰匙才能開，這裡還有一個密門、幾隻蝙蝠、兩隻獅子和一個不友善的冒險家。

祕密房間

一開始先跳到中央ㄩ字型區（這裡會有三隻蝙蝠攻擊你），從右方垂下去可以遇到一個開關，這個開關是開 Thor 門用的，然後你可以看到左手邊有一個地板顏色不太一樣，這是打開最下面密門的機關，可是這個門有開啓的時間限制所以動作要快。雖然密門在左方不過卻是往右邊下去，因爲左邊沒有著地的地方，是直達車，一路到底。從右邊小心的下去之後，立即衝進門內，進入秘密房間並撿到醫藥包及電磁槍彈夾。出去之後，在地面上瞧瞧，會發現一個巨門及四個鑰匙孔，再找一下中央的柱子中有一個開 ATLAS 門的機關，然後從旁邊的階梯上去，然後攀上上面一層的地板上，會撿到電磁槍彈夾（在此處會有蝙蝠的出現）。

然後從另一個方向回到中央的地板，在這一層的中央地帶你可以發現一個開 Neptune 的機關。然後稍微後退助跑跳到對面的階梯上，進入 Thor 門內。一進去會見到會有一顆大電球吊在天花板上，然後到處亂放電！自己算好時間衝過去，但是要是被電超過一次那就太遜嘍！好啦！下一個房間竟是一個大槌子吊在半空中，而地板上有一個方形地磚顏色和別人不一樣，踩上去之後槌子就會敲下來

，時間要算準！太早離開灰色的地磚會使槌子收回去。等槌子碰到地，同時也會有兩個大石塊掉下來。然後呢！將地面上那個石塊推到牆邊，我們要用那個石塊爬上去，然後再去將第二個石塊也推到牆邊，上去之後可以撿到一個醫藥包。然後看一下，會看到有一個平台在那邊，沒錯！我們就是要跳過去，吞吞口水之後跳了過去，進去就可以撿到 Thor 的鑰匙了。

然後再度回到大廳中，從 Thor 門出來後走到左邊，跳到對面的石板上（在這一段時間，你的那個「好朋友」又會拿你練槍法了，別急著回擊！）走到階梯的最高處往中央較高一層的地板跳，上去之後看一下，就可以看到 ATLAS 門了。一進去後就有一隻猩猩衝過來，所以就…斃了它。進去鐵門之後，門竟然關起來了。左手邊是一個洞，而且有凹進去的半圓形狀。而右手邊通道的底端上方有一顆巨石，看來巨石應該被放到洞裡去。就往石頭那邊走去，一直走到石頭開始要滾下來時，立即後空翻三到四次，大概就會翻到洞裡去了，入洞後趕快往前跑，不要站在半圓凹痕的上方。等石頭停住後，再走上斜坡，發現左邊會有一個洞可以上去，上去後直走就可以撿到 ATLAS 鑰匙了。在門口最高的地方往上跳，跳上中央上一層的地板，上去之後又有小蝙蝠出來，把牠們擊落後，跳到開 Thor 門的那個機關，從那裡爬上上一層地板，就可以看到 Neptune門了。進去後你可以看到一潭深不見底的池水！記得你的空氣幾乎只夠維持撿鑰匙及開開關和來回，所以不能有任何延誤。跳下去後立刻往底部拚命游去，到底立即轉彎，馬上你就會見到頭上有一個小通道，趕快進去將裡面的機關拉一下，再立即出來將鑰匙檢走，最後立即往上衝回到水面。離開 Neptune 後，回到 ATLAS 門前在最高處往下跳下一格，去啓動 Damocles 開關，然後跳到對面撿醫藥包，這時你可能又身中數槍，不過算了，回過頭跳下中央一層，然後在跳向對面的牆邊，即可進入 Damocles 。

進去後，看到這個地方有很多的柱子及大石頭在地上，最重要的是天上有很多把巨劍，並且尖端朝下。不過沒關係，反正你就一直衝進去裡面的平台撿東西，這些劍要到你拿到東西才會掉下來。拿到鑰匙後，上面還有一個平台可以撿到醫藥包和子彈。然後出去時，記得用走的，不要用跑得以免被劍揷到，小心走，劍掉下來才不會打到你。出門之後記得沿牆邊走，因爲這時候我們要先把你的「好朋友」及兩頭獅子解決掉，不要跳到一樓再跟他打，太吃虧了。站在樓上是一對一，下樓就變成三對一。等到那個人跑了，獅子已解決了再下去。然後就去開鎖，順序是 Thor 、 Damocles 、 Atlas 、 Neptune 由外到內，這樣門就會被打開了，同時你也過關了。

Level 6 Colosseum 大競技場

祕密房間

可得物品	14
隱藏地點數	3

哇！一開始就要下水游泳了，不過啊！先別急急忙忙跳水，先做個暖身運動吧！注意看。水中有一隻鱷魚在那兒轉呀轉的，把它解決掉。然後才下水，沿著通道一直游過去上了岸之後有二隻獅子在那邊，趕快將牠們解決掉，然後進了神殿後上樓梯去。門口右邊的樓梯是死路，只有左邊的才能走，才踩第一步竟然見到樓梯口有一隻獅子，立即往後跳並開槍射擊。結果想不到門是鎖的。只好退出神殿外，出了門往右手邊走去，找找看有沒有通道。想不到這裡又躲了一隻獅子，解決掉它後。利用岩石地形爬上神殿二樓的邊邊，順路往邊邊繞，到底時可以撿到一個醫藥包然後回到剛跳上來的地方，再往上跳一層，然後再沿路走到底，到底後跳到右前方的岩石上，再過去會在左手邊發現一個通道。不過你往前望去會看到左上方有一個山洞，裡面藏著散彈槍（同時這裡也是秘密房間），要不要拿隨你，不過要點技術。

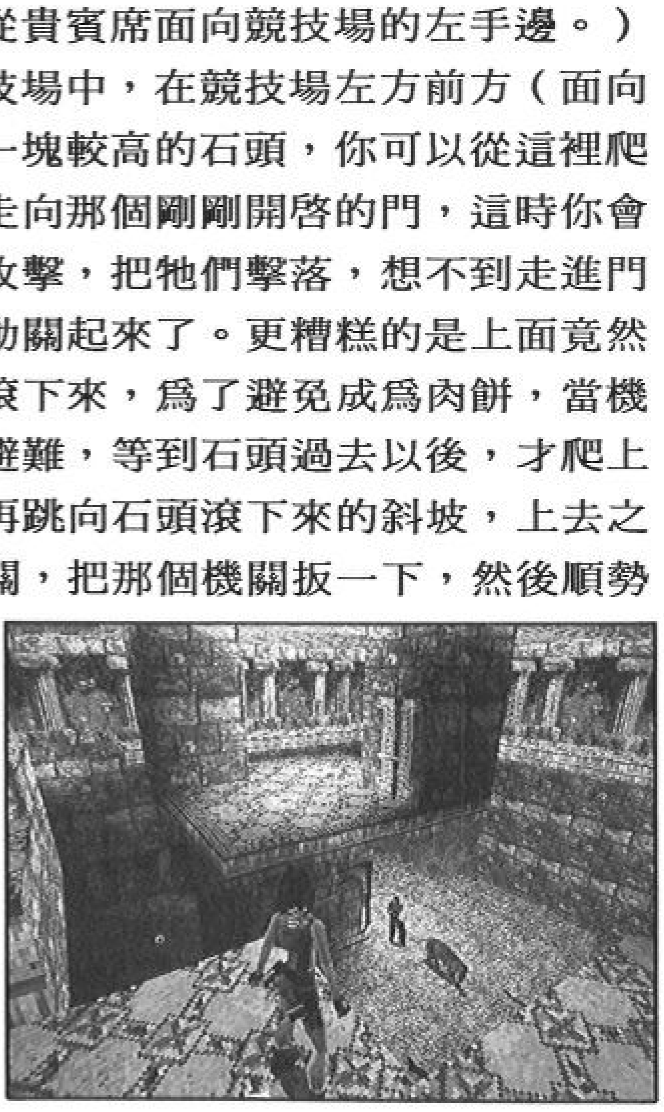
然後我們走到剛剛左手邊那個山洞，進去後會見到一個大凹坑，看來是有人在這邊養兩隻鱷魚。站在上方將兩隻鱷魚斃了以後，才跳下去撿醫藥包。然後到凹坑中一個高起的地方，往上攀跳回到地面。到地面後，注意到你右邊岩壁上面有條裂縫，跳上去讓自己「掛」在上面，然後往右移動，一直動到可以讓自己上去的地方就上去，進去可以拿到散彈槍子彈。然後再回來繼續「掛」著，往右邊移動，到底後再跳下來，這樣我們就到了凹坑的對面了。

然後順著通道一直走，就會回到剛剛神殿入口那個被鎖住的門那邊。那邊有個機關是用來開那個門的，先將門打開然後走進去。走近去一看，原來這裡是通往競技場的觀衆席，走到觀衆席邊見到下面有獅子與猩猩，正要開槍之際，竟然那個每次偷襲你的小人又出現，對他射了幾槍後，他會自己逃跑。然後你就可以居高臨下的解決那些野獸了。解決之後，跳到競技場中，然後到達你現在面對的那面牆，左邊有一個通道，我們就是要去那裡。一進去後又碰上兩隻獅子，照例！然後將裡面的兩個開關拉下，然後順通道進入一個大凹坑。這時會有四隻獅子，出現在競技場中，如果牠們在坑邊繞，就在坑底射它們。如果不在，爬出凹坑，但是站在坑邊射擊獅子，若是它們太靠近，立刻跳下凹坑。

接著就往這個坑洞的左前方走去（競技場的一處角落），不過在那些岩石中還藏了一隻獅子。解決掉獅子後，順著通道滑下去，這時來到了一個房間，你會在房內見到兩個鐵門，及一個開鐵門的機關。先踩到那個開鐵門的開關上，這時會看到兩個鐵門都被打開，趕快衝向左邊那一個鐵門內將裡面的開關拉一下，然後趕快衝向右邊那個門，房間內又有另一扇門，趕快進去拉下機關後出來，同時房內也有一個醫藥包記得要撿走。（在這個部份時間要切的非常準，其實用跳得會比跑得快。所以當你往左方那個鐵門去時，可以跳過去，拉下開關後回頭用跳的出來，在奔向右邊的房間。若你動作太慢而導致鐵門關起來也不用擔心，這兩個房間內都在地板上提供一個機關，可以將關閉的鐵門再拉起來。）

然後走往那個有針山的通道，到針山那個凹坑後，往左手邊走，然後往上爬回到表面，上去後走往右邊的小斜坡，進去點可以看到散彈槍子彈。然後往剛剛斜坡的另一個方向走，站到這堆岩石的右前方邊邊，跳往跟貴賓席相連的那堆石頭（這裡要助跑喔！），然後再跳往貴賓席去。

進入貴賓室後，竟然是兩隻猩猩，斃了牠們以後。左手邊牆壁上有一塊地方顏色和別人不一樣，一定是可移動的岩塊，所以就去把它拉出來，果然發現裡面有一個開關及醫藥包。拉下開關後，並撿起醫藥包（被洞內的黑暗蓋住所以看不太清楚），而這個開關是開啓你剛進競技場的那個入口右方的門（就是你目前從貴賓席面向競技場的左手邊。）然後你再跳回競技場中，在競技場左方前方（面向觀衆席）那邊有一塊較高的石頭，你可以從這裡爬上觀衆席。然後走向那個剛剛開啓的門，這時你會遇上兩隻蝙蝠的攻擊，把牠們擊落，想不到走進門之後，鐵門又自動關起來了。更糟糕的是上面竟然有一顆巨石從上滾下來，爲了避免成爲肉餅，當機立斷跳到洞中去避難，等到石頭過去以後，才爬上來。上去之後，再跳向石頭滾下來的斜坡，上去之後會看到一個機關，把那個機關扳一下，然後順勢滑到出口。到了出口後，剛剛我們啓動的那個機關，是開啓的，但是在同樣是觀衆席這邊是另一個角落的門。



祕密房間

可是當你過去時，突然從觀衆席的入口衝出一隻獅子，將它做掉以後，那個每次打了就跑的人又出現了，照樣把他打跑就好。然後進到剛剛開啓的門前還會遇上兩隻蝙蝠，要小心！進門之後，走到左手邊的那一根柱子附近，竟然可以聽到開門的聲音，看來這根柱子的地板本身就是一個機關。那要怎麼進入那個門中呢？首先你要算好距離，讓你向前跳時，能正好站上面那個大石塊的右邊角落，接著往右跳、往後跳、往左跳、往前跳就可以進門了。（原則上這個門開啓有時間的限制，而且你每次跳躍應該都能跳到更高一層的石板上去）進去之後就可以撿到電磁槍、兩個醫藥包和烏茲彈匣。出密門後，左手邊見到一個機關，跳過去扳動它一下，又開啓靠貴賓席那邊一個角落的門。然後過去進入那打開的門，裡面有機關可以打開貴賓室的門，還有一個巨石，往裡面推進去，再往旁邊拉一下，可以在裡面找到一把鑰匙。然後回到貴賓室去，先進到最裡面的門撿取醫藥包。然後再出來用剛剛撿到的鑰匙去開門。門開了之後，看到的是一個水池，立刻跳下去，在碰上第一個可以浮上去的地方就上去（動作要快，因爲有鱷魚），然後拉下房間內的機關，順便站在池邊將鱷魚解決掉。然後一路游到出口就過關了。

Level 7 Palace Midas 麥達斯的宮殿

可得物品	21
隱藏地點數	3

順著上一關的結果，一開始你就待在池水中。立即上岸，見到一個大門就衝進去，裡面一副斷垣殘壁的樣子，你要小心一進去就有三隻猩猩迎接你的到來，走到房間底可以見到兩個通道，隨便找一個進去，因爲都通往同樣的地方。告訴你一件事，接下來你還是會碰上不少猩猩（五隻），所以隨時保持武裝狀態絕對是個好主意。走進神殿門前門會自動打開，進去後可以發現一個開關，將它扳一下會開啓一個不知倒在何處的門。然後呢！我們回到本關開始的水池那邊，一出去面向水池的方向往左轉，進入左手邊的通道，不過這時候會有一隻鱷魚在那裡爬呀爬，把它解決了以後，繼續往前可以看到一個樓梯，不過樓梯旁也有一條路，先去那條路，出去後往右轉到底，然後左轉會見到一隻猩猩向你過來，還是解決了它之後進去撿彈匣。然後往另一邊走，中間會出現兩頭獅子，到底後右轉碰上三隻蝙蝠，打下來之後，安心的去撿醫藥包。然後離開這裡，上去剛剛沒上去的階梯。

廣場

走上去之後會看到一個大廣場，廣場中有四個門，四個門的共通特色是上面都有奇怪的符號（有一個第一個符號消失了）這四個門分別是ΥΩΩΩΥ、ΥΩΩΩΩ、ΩΩΥΩΩ、□ΩΥΥΩ（其實是ΥΩΥΥΩ）四組在門上。然後走到門口右前方最裡面那根最矮的柱子，然後再跳上附近更高的一根。然後呢！跳到左手邊的屋簷上，在這裡可以撿到醫藥包及電磁槍彈匣。再跳回剛剛的柱子，然後順著其它的柱子一路跳過去，最後你就可以跳到本房間中中間最高的地方，啊哈！在這裡有五個開關，難不成跟門上那五個標記有關？沒錯，原來開關往下代表Υ，開關往上代表Ω。所以我們先用ΩΩΥΩΩ這個組合，將開關設好後，在這個平台的中央有一個階梯可以下去，下到底後可以看到一個機關，拉了它之後會使旁邊的鐵門打開，以後就不用跳柱子上來了。那剛剛開的是那一個門呢？那個門在這個房間左方的位置。

走進去之後，唉啊！誰那麼無聊把這些針山弄得到到處都是。小心的過去，在你的右前方可以發現一個通道，進去後發現一個石塊，將它給拉出來，然後扳一下藏在石頭裡面的機關，使得剛剛房間內伸出幾根柱子出來。然後繼續往上走會走到一個窗口，於是順著這些伸出的石柱一直跳到左前方的洞口。跳進去後會碰上一隻猩猩，在裡面你可以撿到鉛棒（Lead Bar）。

撿完東西後回到剛剛有五個開關的地方，然後現在換成ΥΩΥΥΩ，開啓進門右方的門。然後我們走進去，發現有兩條路，一條右邊往下走，一條左邊往上走。我們先往右邊下走去，發現了一個顏色不一樣的牆壁，把它拉出來原來是個大石塊。拉出來的同時，竟然發生了一陣巨響及震動。趕快從剛剛的左手方走下去看。一直走到洞口，看才知道不知那來的一堆黃土將房間內蓋住了。不過沒關係，這些黃土正好提供了好地形讓你跳到對面去，先跳到右前方的斜坡，然後再過去一個斜坡，再來跳到中央的柱子，然後就是另一個斜坡，再來就可以跳到對面的洞中了。然後順路走去，到了下一個窗口先不要急著過去，站在這裡將一隻蝙蝠及兩隻猩猩擊斃。然後再過去，然後你所見到的那一池水中，有兩隻鱷魚也是站在水面上將牠們解決（有時候牠們會躲起來）。解決後游到另一個出口上岸，上岸後爬上左手邊的石頭往前走，然後跳兩下進去，可以撿到你剛看到的醫藥包及電磁槍彈匣。

東西拿完後，回到水池靠門口的地方，往下看可以看到有醫藥包在下面，把自己垂下去之後，將醫藥包及散彈槍彈匣及烏茲彈匣撿起來，跳出這個洞後會看到一隻猩猩，解決它。然後這裡繞一下，可以撿到一個醫藥包，找到之後回到這棟建築物的窗邊，從這裡跳到建築物的另一邊，跳過去後在這些房間內，前面及後面各躲一隻猩猩要小心，然後當你快走到底時，會見到你的右手邊的岩壁上有一個醫藥包，所以你就從面對放醫藥包那個平台的房間，肩靠到牆上從後面助跑跳過去，攀附在那邊的牆上往右攀過去，再爬上去撿起藥包。然後再把自己垂在岩壁上，往左移到底著地。

一到底之後，立刻舉槍將附近的蝙蝠射下來。然後跳到對面的通道，這是一個相當冗長的通道，有時往上有時往下，走到一個地方你會看到一個醫藥包，而前面是易碎的石板，先從這裡跳到醫藥包那一格，撿起東西後再快速的走過去。然後你會經過一條斜坡，再過去你會發現你正站在水池上方的邊邊。這時對面有一隻獅子正向你走過來，立刻舉槍。解決掉後繼續前進會一直走到一個洞口，不過可別掉下去了，先跳到右邊的石板進入右邊的洞口後，發現有一個水池，水池中有一隻鱷魚，解決掉或不隨便你，反正你要游到對面上岸，然後爬上唯一的通路，打死飛來飛去的蝙蝠後，跳到屋頂上就可以撿到另一塊鉛塊。對了！屋頂下面有二隻獅子在徘徊，站在上面Kill掉它。

然後回去有五個機關的房間，現在要把次序換成ΥΩΩΩΩ，進到那個房間中，你會看到五根柱子佇立在水池中，水中有四隻老鼠，並且每一根柱子都有火焰，當你靠近第一個火焰時，五根柱子都火都會熄滅，這時趕快跳到對面去，將鉛塊撿起來。動作要快，火苗只能停幾秒鐘，如果你碰到火，身上會燒起來，站在火苗邊會不斷失血。不過若你跳到倒數一、二根時火苗又起來時，沒關係不要緊張，照樣站在火苗邊跳過去，不過是損點血而已。拿了之後回到有五個開關的房間，再順路到一開始的大水池，你走出通道面對大水池時，會發現對面有一個通道，原來這接著一個階梯下去之後，會到達一個花園。這裡有兩隻猩猩，解決它們之後，從右邊跳上屋頂（左邊因爲天花板太低上不去）上去後進入洞內可以看到一個巨人的下半身及一隻手，有 MIDAS 幾個英文字母。走到手掌邊把三個鉛塊一個個放上去，把鉛塊變成金塊。

弄完後回到五個機關的房間，將機關換成ΥΩΩΩΥ，然後進入最後一個門，才剛進去碰上一隻獅子，解決之後會看到一個門及階梯，先上階梯會到一個看台那裡有一個散彈槍彈匣可撿。撿完後進去剛剛那個沒進去的門，你會看到三個凹洞，分別將三個金塊放到三個凹洞裡面的三個槽內，放完之後門就打開了，你也可以往下一關邁進了。



下期待續

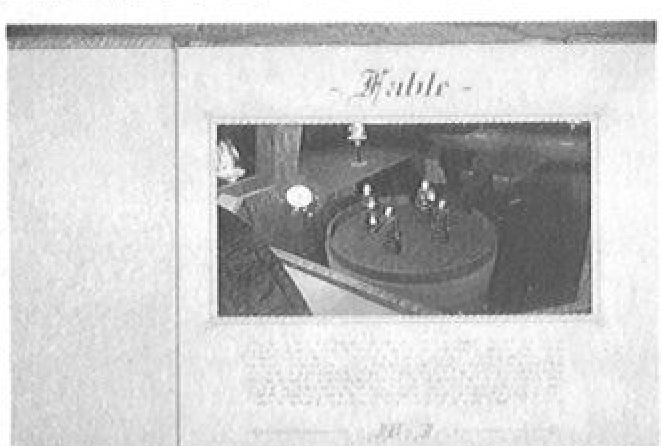
幻境寓言書 重點摘要



作者：神手

作者的話

推出〈幻境寓言書〉的，雖然是英國一家剛成立的公司，不過在遊戲的畫面與內涵方面，都有相當傑出的表現，不說別的，就單是遊戲的包裝盒也相當別緻，彷彿就是一本精裝典藏的書籍，難怪代理公司會用「書」來當它的名稱了。



就是這四個陰謀份子，破壞了大地的和平

話說回來，由於寫作的時間相當倉促，所以採用的是所謂的「快速」攻略－只指出完成遊戲所需的步驟，所以各位讀者可能會發現有部份的場景並未到達、或是有部份的謎題並未解開，在此先向大家致歉。

此外，由於這是一個主角會「死亡」的遊戲，而且不僅在作錯事的時候，甚至當你說錯話的時候也會將主角送上絕路，所以除非必要，在本快速攻略中，請盡量不要跟閒雜人等說話，否則，請在說話之前先行存檔，其實，最好在你作一些較危險的動作前，都將遊戲進度儲存下來，會是一個不錯的點子。

最後，要對這個遊戲的結局發點牢騷－這並不是一個有著美好結局的遊戲，在玩者花了這麼大的心血來結束遊戲之後，卻發現主角並未因此而擁有一個好下場時，眞有點被欺騙的感覺，而且故事裡面的幾個魔王，感覺都不夠「厲害」，很容易就被解決了，挑戰性似乎也低了些，好了，還是讓大家自己來享受這個遊戲所帶給你們的樂趣吧！

第一章 冰凍的大地

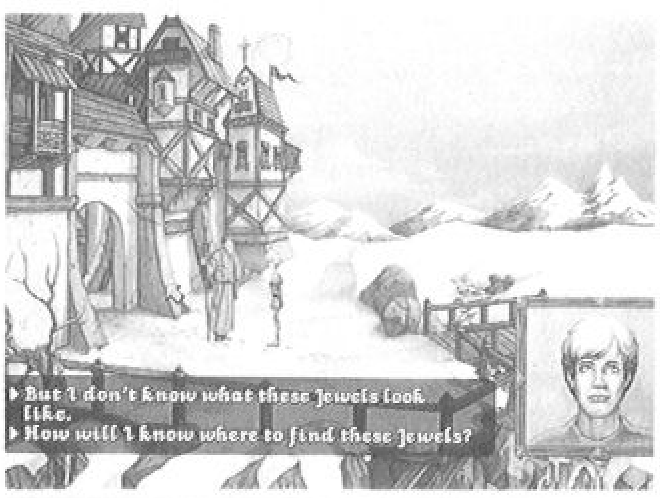
一 村莊 The Village of Balkhane

玩家在遊戲中的任務，便是幫主人翁找回四顆珠寶，而其中的一顆翡翠，由把守這塊冰凍大地的冰雪巨人所擁有，而一旦你找回了這顆寶石，就會使整塊大地上的冰雪解凍，並使得整個國度重新獲得富饒的面貌。



冰凍的大地全圖

所以，一開始請跟 Balkhans 村莊的長老對話，一開始可以選擇「聽起來不錯，但我要怎開始呢？（ Sound great,But what am I supposed to do ？）」接下再選「你還有沒有一些臨行前的忠告？（ Do you have any last minute words of advice ？」直到他把一個能幫助你對抗一切邪惡與鬼魂的護身符（ Talisman ）交給你，然後再從左上角的道路離開。



長老把神聖的任務託付給主角

一 危橋 The Bridge

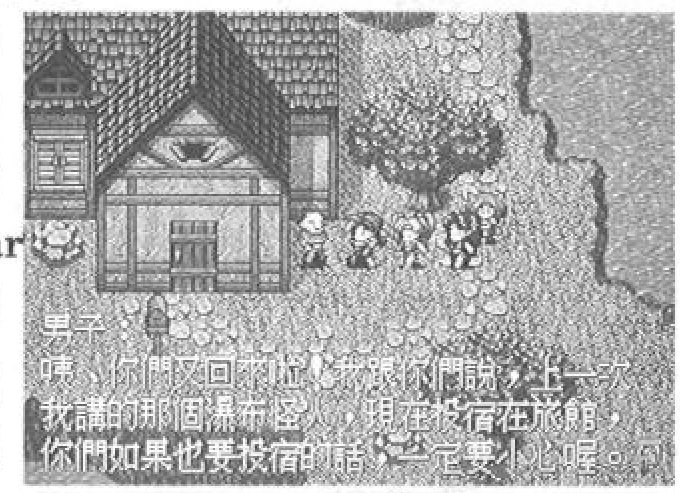
來到危橋（ The Bridge ）處時，在這裡會遇到一名多話的獵人，所以還是離他遠一點比較好；至於那座搖搖欲墜的危橋呢？走上去可是會跌死的，因此，只有從旁邊的小石頭上，半跳半走的走了過去。而從路旁的標示發現，山上似乎住著一個老巫婆，想想她或許能提供一些尋回四顆寶石的線索，所以便往左邊走出場景，來到老房子（ The Old House ）外。



危橋的對面有一名粗魯的獵人

一 老房子 The Old House

在這個處處充滿詭異氣氛的房子外，右邊掛著一個古樸的油燈（ The Lantern ），旁邊還有一串辣椒（ chilli peppers ），一一把它們拿起來之後，走到小屋的左邊時，發現那裡有一個通往地窖（ the cellar ）的入口，打開入口、並走入地下之後，會發現在地窖中有許多財寶，但我還是只拿起其中的一座黃金雕像（ statuette ），和一條在祭壇地面左邊的繩索（ the rope ），接著便走回老房子的大門外。

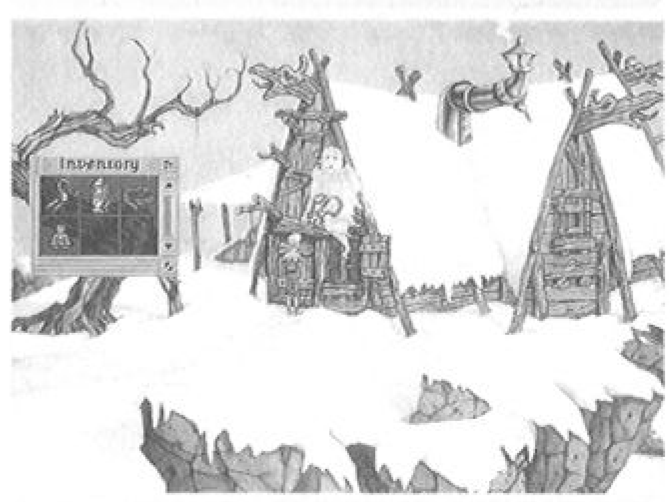


老房子外面掛著一盞油燈



在地窖裡藏著許多珍貴的寶物

在窗戶旁邊躺了一隻睡眠中的黑貓。而當我企圖打開屋門時，從黑貓身上便會出現一道幽靈，企圖嚇阻我們的行動，沒關係，趕快從物品欄裡取出長老交給我們的護身符（ talisman ），拿往幽靈處一現，

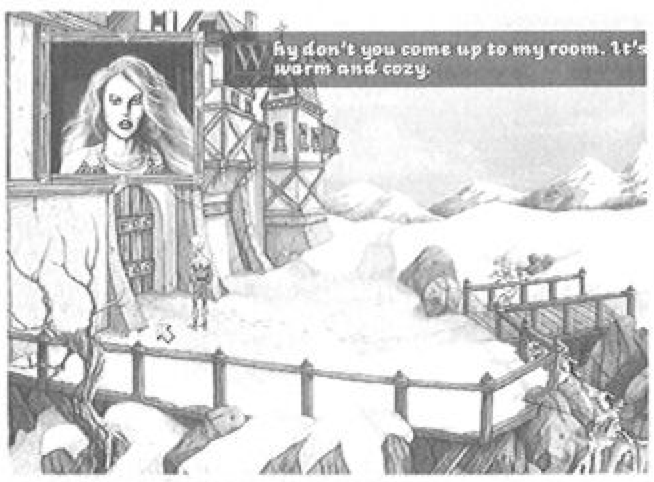


用護身符來消滅煩人的幽靈

這個能消滅一切邪惡的法寶，果然叫它在一瞬間就灰飛煙滅，我們也能順利走進屋子。

就像童話故事一般的，我們在小屋中，看見一個坐在搖椅上小憩的老太婆，旁邊還有熊熊的火爐，上面還有一個不知煮些什麼東西的大鍋子，爲了不吵醒她，只有小心、躡手躡腳地走到窗戶旁邊，拿起老太婆右邊的那一包給鳥吃的種子（ the bag of birds seeds ）；另外，在左邊的書櫃上，放著三本魔法書籍，第一本是記載一些關於符石與特殊象徵記號的書（ Rune Reading ），還是把它拿起來放在身邊，以備不時之需。

村　莊
The Village of Balkhane



面對心愛女友的呼喚，只叫英雄氣短

一路走回 Balkhans 村莊，忽然聽到了熟悉的呼喚，抬頭一看，原來我心愛的女朋友跑到了村莊二樓的窗戶旁，叫喚我回到她的身旁，誘人的聲音不禁令我想起了溫軟的被窩，但爲了希望能拯救全村的人民，看來我是得繼續在這麼冰天雪地的日子，辛苦的奔走於這整塊被詛咒的大陸上，期待能早一日找回遺落的寶珠，並解開原先的統治者們所隱藏的祕密，唉！眞是英雄難爲。

冰凍之湖
The Frozen Lake

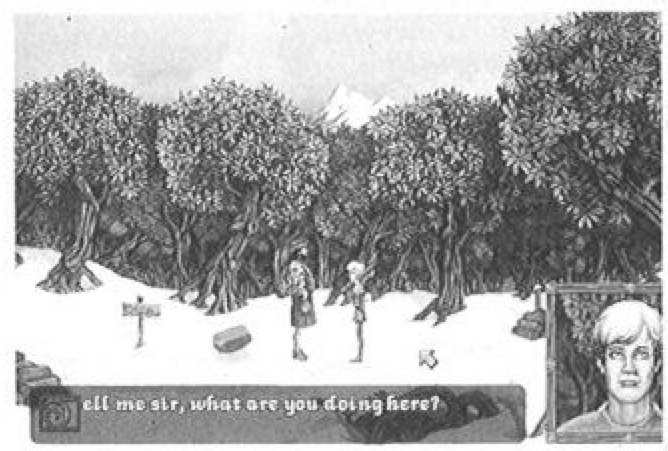


從冰凍湖畔旁的船隻上，釋放出春天的精靈

然後從村莊右邊的路離開，點選地圖下方的冰凍之湖（ The Frozen Lake ），發現在湖面上還困著一艘小船，仔細地看看船上的大椅子，似乎有些特別的地方，再細部地檢視一番（檢視左上角局部畫面中的椅子），果然別有玄機，在椅子下禁錮了春天的精靈－ Simbeline ，在跟她談話的過程中，會發現其實她對目前的現狀，並沒有什麼改變的能力，但是，當你詢問她倒底算是哪一類的生物時（ But who… ,what kind of creature are you ？），她便會將自己的分身交給你－〔精靈法珠（ Orb ）〕，希望能在你踏上消滅四魔神的旅途上，能略盡棉薄之力。

森林邊界
The Edge of the Forest

當你來到森林邊界的時候（ The Edge of the Forest ），竟然有一個穿著華麗的紳士，在那裡做起攔路打劫的買賣，眞是世風日下，人心不古，多跟他聊幾句之後，他還會請你幫他找回丟掉的項鍊，天啊！這是什麼樣的世界呢？算了，還是乖乖地把黃金雕像交給他，趕緊往前面走去，比較實在一些。



衣冠楚楚的攔路強盜

埋著雕像的雪地
The Path of Sculptures



口吐人言的烏鴉、和頑皮的小孩

在這一塊到處埋著雕像的雪地裡（ The Path of Sculptures ），一一檢視這些雕像，會在其中一座盔甲內，找到一個正在玩遊戲的小孩，原來他正和一隻口吐人言的烏鴉玩抓迷藏的遊戲，而在好奇的你詳細詢問之下，才發現那烏鴉正是因爲得罪了山上老屋子裡的老巫婆，才會落得今天的下場，在聽到你對他說的一些關於巫婆的事情之後，他便急忙的飛回去，看看能否有所改變。

至於被你打擾了玩興的小孩，就是死不聽話的

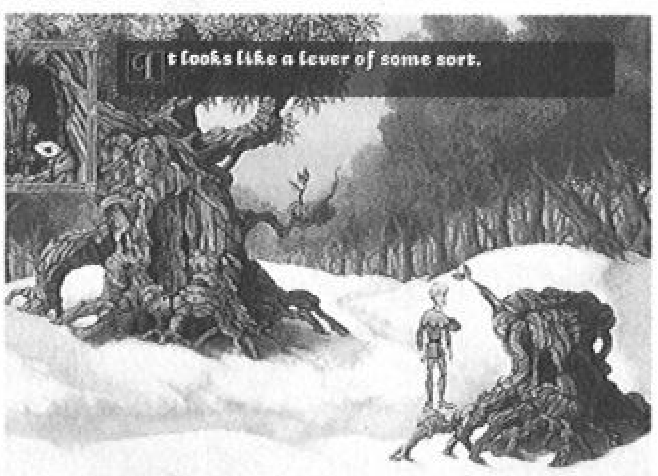
不肯離開，沒辦法，只好由他去了，不過在離開之前，卻在地面一塊突出的地方（在最靠近你剛走到本場景的地上、那些被冰凍的士兵前方），挖出了一面已經因腐蝕、而失去光亮的盾牌（ rusty shield ）雖然有點重，但是把它撿起來放在身上，接著從上方的道路離開。

中空樹木 (The Hollow Tree)

原來可以從這裡來到中空樹木（ The Hollow Tree ）的所在地－半截樹根上，則盤坐著一名奇怪的矮人－ Drimm ，由於他講話的聲音有點南腔北調，所以想跟他好好的說話，還眞的挺難的，但說也奇怪，跟他講沒兩句話，也不知是話不投機，或是怎麼的，他便一揮手杖的消失了；好奇的我花了一番工夫來檢視樹木，在經過仔細的檢查之後（檢視左上角局部畫面中的樹根），發現在樹幹中有一個拉桿（ L-evel ），把它往下一拉以後，旁邊的大樹便咕嚕嚕地露出了一個大洞，原來那棵樹還眞的是中空的！



在中空的樹木旁，有名詭異的矮人



檢視半截樹幹的底部，可以發現一把拉桿

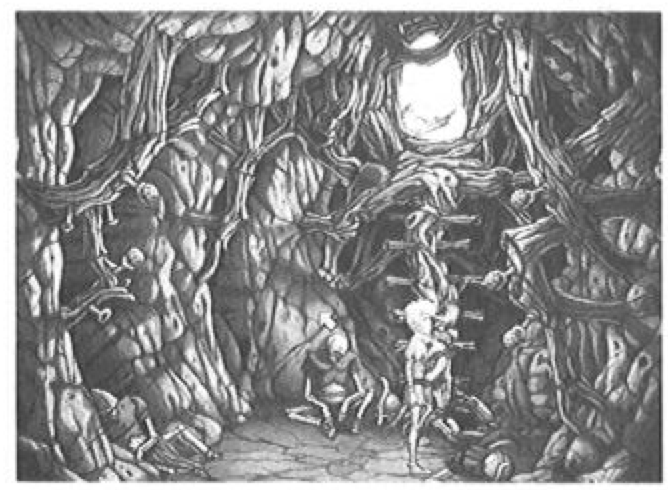
而在這棵中空的大樹上，還有一隻小鳥正在巢裡吱吱地叫著，看來是肚子餓了吧，所以不妨拿出在巫婆房子拿到的一袋種子（ a bug of seeds ），看看對不對牠的胃口；或許眞的還是怕生人吧！雖然我已經把食物放在路邊了，小鳥還是不敢下來，非得「站開一些」，牠才會放心地下來進食；等牠飛離老窩之後，對巢裡的物品偷瞄一眼，發現飢不擇食的牠，竟然把一串項鍊（ bracelet ）當作食物叼回了巢中，這應該就是那位衣冠楚楚的強盜，所丟掉的東西了吧！

森林邊界
The Edge of the Forest

拿著這串項鍊回到森林邊界（ The Edge of the Forest ），把它交給那位紳士，看看他會拿什麼當作回報，沒想到他竟拿出一對簡簡單單的手套，還說出一些冠冕堂皇的大道理，還告訴你「往往在最簡單的地方中，將隱藏著意想不到的大道理」，或許這正是在暗喻中空樹木之謎吧！但…用寶貴的珍珠項鍊來換得一對破舊的手套，似乎有點說不過去。

中空樹木 (The Hollow Tree)

再回到中空樹木（ The Hollow Tree ），從已經大開的入口進去裡面一看，乖乖我的媽呀！裡面有好幾具骷髏，不知已經死了多久了。而在右邊那具骷髏的手上，還有一枚閃閃發亮的戒指（ Ring ），雖然發死人財似乎有點不道德，不過相信這東西，對那位已經超生的先生來說，應該是沒什麼用才是。所以我費了點力氣把它拔了下來，不過，還是別把它套到自己手上，免得跟他們落得一樣的下場。



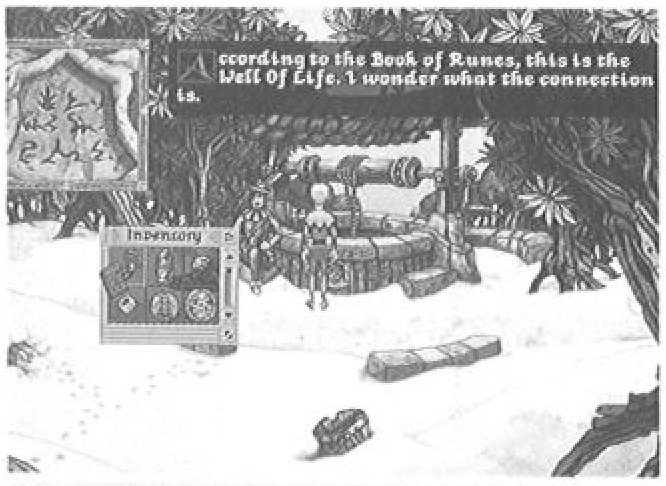
在中空的樹木內，有好幾具死去多時的骷髏

旁邊的藍色水果（ the blue fruit ）也不是什麼好東西，一碰可是會出人命的，所幸剛剛正好拿到一對手套，只要戴上手套，反正隔著一層布嘛，碰碰有毒的東西應該不會怎麼樣，果然順利的拿下了一顆水果，把它送進口中嘗一嘗，還蠻好吃的，不過，還是多帶一顆放在身上比較安全。

生命之井 (Well of Life)

走出樹幹之後，沿著旁邊的道路離開，再往上走可以到達一個水井（ The Well ），旁邊還有一名獵人和他獵到的兔子等獵物；在水井上，還刻著一個奇怪的符號，在仔細端詳之後，接著拿出在巫婆處取得的魔法書來對照，原來這個水井還是所謂的生命之井（ well of life ），看來在下面應該有

著不錯的寶貝才是。

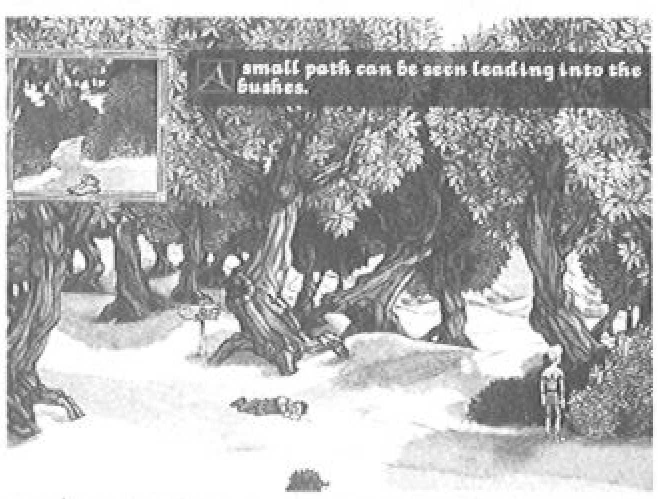


用魔法書可以瞭解井上符號的意義

所以就拿出繩索（ the rope ），綁在井上的捲軸（ spool ）上，再沿著繩索爬到井底，而在深邃的井中，可是一片黑暗，幾乎是伸手不見五指，幸好身上有春天精靈所給我的分身法珠，當我一拿出來時，所發出的亮光卻不像太陽般耀眼，但也足以使我看清楚井底的事物了。

在井底左邊的地面上，有一個奇怪的小土堆，“仔細”檢視一兩次之後（檢視左上角局部畫面中的土堆），發現裡面竟然埋著半塊石板！看來這上面一定記載著相當重要的事情，否則不會如此愼重地將其分開保存。

接下來往右邊走進甬道，在此處中央靠右邊的地面上，同樣也有一個奇怪的小土堆，重複前面的動作之後，果然裡面也藏著另外半截的石板，把它拿起來，往另一塊石板上一放，沒錯！合的剛剛好！這原來就是一整片的石板。



在灌木叢旁有一條小路

興高采烈地拿著拼好的石板，走回井底，收回精靈法珠之後，快速地爬出水井，走到不遠處的十字路口（ The Cross-Road ）去；當我檢視右上方的灌樹叢時，發現在紛生的矮樹中，竟然有一條不知通往何處的小路，試著往前走去，來到了一座山洞之外，但爲了安全起見，還是不要貿然進入，先躲在右下方的樹叢旁，觀察一陣再說。

㊀ 十字路口 The Cross Road

駐足片刻之後，從洞口走出了一個食人巨妖，警覺性極高的他，竟然聞到了生人的味道，但幸而我躲的不錯，所以沒被他發現，不過他在離開之前，竟然還懂得移動旁邊的大石頭，將洞口擋住，看來他並不像表面上看起來的那麼愚笨；等他走了以後，我來到洞口前端詳片刻，發現在原先洞口的左上方，有個小小隙縫，不過應該可以讓身材瘦小的我通過，於是還是決定爬進去看個究竟。



可怕的食人巨妖，並不像外表上看來的那麼愚笨

在洞穴裡面，右邊是食人巨妖的床鋪，前往仔細地檢查牠的枕頭（檢視左上角局部畫面中的枕頭），會在裡面找到一把鑰匙（ Key ），這可以用來打開左邊的大箱子（ Chest ），至於箱子裡頭則放有三大罐的油（ oil ），由於油的燃燒效果很好，應該可以在對付冰之惡魔時派上用場，當然得拿一罐放在身邊囉！



食人巨妖把鑰匙藏在自己的枕頭裡

註：
一些較“自動”的玩者請注意，食人巨妖的洞穴其實與井底是相連　的，所以你可能在剛剛就已來過這裡“搜查”過一遍了，但你會發現原先在枕頭中是空無一物的，這是因爲遊戲中故意設計了一些旗標的關係，所以你必須在躲過食人巨妖之後，才拿得到牠的鑰匙。

不管沿著哪一條路離開食人巨妖的洞穴（假如要從井底離開的話，當初必須先將精靈法珠留在井底，等此時再收回），再回到原先從灌木叢找到小路的十字路口（ The Cross-Road ），這一回我打算沿著上面的道路，前往峽谷（ Ravine ），誰知道竟然出現了三名攔路打劫的強盜，看他們一副凶神惡煞的樣子，看來這一回可不比前面所遇見的富衣盜了。

搶　匪

面對他們無情刀劍的脅迫，看來首先我只好先曉以大義了：「我現在正在前往消滅冰之惡魔的途中（ I'm off to kill the Ice Giant ）」，希望他



在十字路口將遇到三名窮兇極惡的搶匪

們能因此而放我一馬，但他們雖然佩服我傻瓜的精神，但還是要我拿出一點金銀財寶，否則就要我好看，想想自己身上好像還有那麼一些值錢的東西，所以便問他們之中的大哥：「那我能不能用其他有價值的東西來代替呢？」對他們來說，只要能換錢的，就跟錢沒什麼兩樣，所以當然就欣然地接受了。

於是我便拿出在「中空樹木」處，從骷髏手上所拿到黃金戒指，並把它交給帶著紅頭巾的強盜頭子，大喜過望的他，立刻便把戒指帶到自己的手上，但突然間他便慘叫一聲，瞬即倒在地上化成一堆白骨，旁邊的兩名同夥見情況不對，也驚慌地拔腿就跑，而我呢？雖然不能說早就知道會有這樣的結局，但還是鎮靜地從強盜頭子的屍首上，拿走了那把差點躲走自己性命的小刀（ Knife ），還有他纏在頭上的領巾（ scraf ）。



會說話的人頭型大石

沿著十字路口上方的道路，來到峽谷（ Ravine ）之後，四望所及，除了發現路的盡頭處被高山擋住之外，更發現有座如人頭般的大石頭，更叫人吃驚的是，他還會跟人們說話！而雖然他對我前往消滅冰巨人的行動並不看好，但也沒有阻止我的意願，更何況他根本就認定我通不過被高山封住的道路。

峽谷頂端 The Top of Ravine

在自己進行任何的嘗試之前，決定先從峽谷右邊的小徑，爬到峽谷頂端（ The Top of the Ravine ）」看個究竟；而這裡除了能遠眺前方的惡魔城堡之外，更有一個因冰雪而凍亡的不幸人士，再“仔細”看看他的手（檢視左上角局部畫面中的手），裡面竟然還握著一根硫磺棒（ sulfur stick ），看來他正想拿它來取暖的時候，卻不幸地失去了知覺，唉，眞不幸啊！不過，這根硫磺棒應該會幫上我的大忙，所以就把它從死人身上拿走吧！

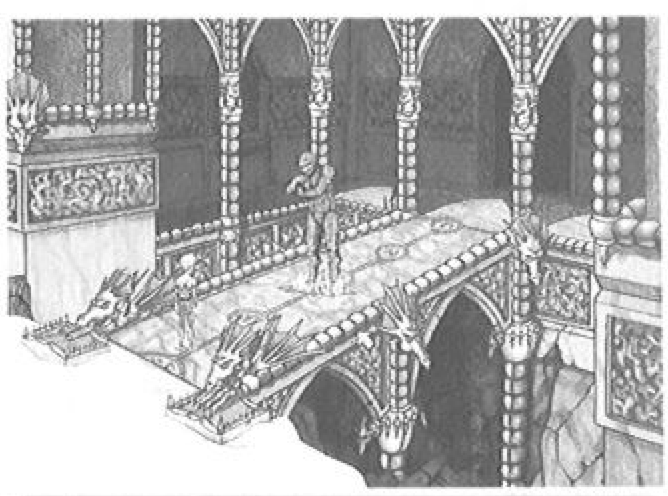


在峽谷頂端，有名被凍死的可憐人。

峽谷 Ravine

走回峽谷的底部，前方依然是一片連綿的高山，我試著取出在井底所發現的石板，看看上面的咒文對我是否有所幫助，而在一念之下，刹那間山搖地動，緩緩地開出了一條通往城堡的道路，原來上面正好記載著「小型地震術」的法術，看來眞的上天庇佑，要我能順利地打倒惡魔，取回四個珠寶。

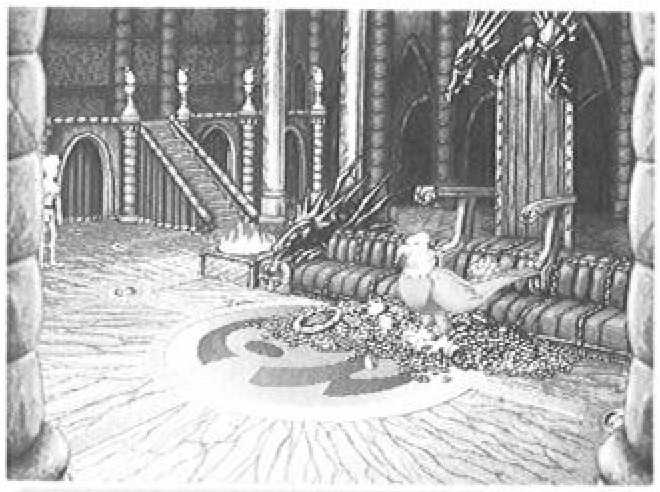
城堡 Castle



用火來對付冰巨魔是再好也不過了

當自己站在富麗堂皇的城堡前，看著氣勢磅礡的橋墩時，說實話還眞的有點害怕，而且當我踏上橋的時候，冰巨魔似乎就已經察覺了我的來臨，而來到橋頭“迎接”我，由他那高傲的口氣可知，他完全不把我放在眼裡，我一氣之下，跟他說沒兩句話，就從包包中取出油罐往他身上一丟，接下來再取出硫磺棒，同樣地往他身上一劃，「呼」的一聲，熊熊的烈火從冰巨魔的腳下燃起，不一會，他就只剩下了一灘水。

大搖大擺地走進宮殿之後，以爲那顆翡翠已經是可輕鬆獲得的東西了，誰知道竟然還有一道機關等著我！從守護龍的眼中會發出如雷射般的紅光，能在瞬間將人燒成一堆灰燼，靈機一動的我，先從



要拿到第一顆寶石翡翠還真不簡單

身上拿出「生鏽的盾牌」，接下來再用「領巾」來擦拭上面的堆積的灰塵，好容易讓它恢復了昔日的光亮，最後便拿著盾牌小心地走過龍頭，藉由盾牌的亮面反射，順利地摧毀了機關。

最後還剩下一個難題困擾著我：在翡翠的後方還有隻虎視眈眈的大鷹，他看著我取走了翡翠以後（翡翠是第一顆寶石），還是無動於衷，所以我決定拿在中空樹木裡拿到的藍色水果給他吃，果然這個美味的水果讓他對我心存感激，進而讓我坐在他身上，一路飛到了迷霧王國（ The Land of Mists ）。

第二章 迷霧王國 The Land of Mists



巨鷹背著我來到了迷霧王國

當我來到迷霧王國（ The Land of Mists ）之後，首先映入眼簾的是一隻長相怪異的蜥蜴守衛，他負責看守著身後的一座木製高塔，和通往上方的道路，在避免麻煩的情況下，我決定先不理會他，而從右上方的道路離開，試著走往沼澤小徑（ Swamp path ）。

沼澤小徑 Swamp path

當我將走過第一座小橋時，發現橋底下好像有什麼奇怪的東西，“仔細”檢視一下橋底那對發亮的眼睛，原來那是一隻死掉的小老鼠（ dead possum ），想想蜥蜴們好像都喜歡吃一些雜七雜八的東西，所以決定把它拿回去給剛剛所遇見的蜥蜴守衛，看看是否能跟他拉攏一下關係。

木塔 Wooden Tower

當他收下了我“餽贈”給他的大禮之後，還蠻懂得投桃報李的他，便拿出一個奇形怪狀的助聽器（ hearing aid ）要送給我，在盛情難卻之下，當然把它收下囉！而當我“仔細”觀察這個助聽器的時候，竟然在裡面發現了一對耳塞（ wax plugs ）！把它們裝進耳朵之後，就什麼聲音就聽不到了。

沼澤小徑 Swamp path

裝著耳塞回到剛剛的沼澤小徑，走過第一座小橋之後，從沼澤裡冒出了一名蜥蜴女巫 Jemima ，

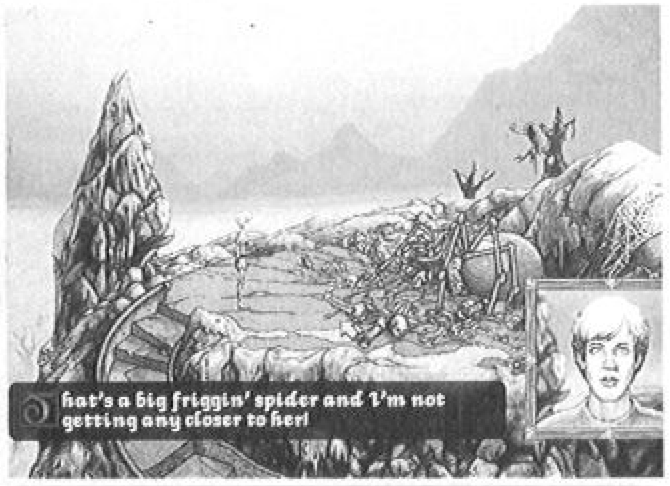


蜥蜴女巫準備用催眠鼓來使你入眠

她用身上的催眠鼓拍出單調、而重複的旋律，希望能將我迷昏成爲她的食物；誰知道我因爲戴上了耳塞，根本就聽不到那些有催眠功效的聲音，更別提會被她催眠了。她在幾番嘗試之後，將鼓聲越拍越急，卻仍然無法將我催眠，最後便憤而將小鼓丟棄在水面上，而一怒離開了。

蜘蛛平台 Spider's Platform

心想機不可失的我，趕緊將催眠鼓從湖面上撈了起來，就下來便一路來到了蜘蛛平台（ the Spider's Platform ）；在這裡，滿地都是散落的骨頭，而當我走往場景中央時，一隻巨大的金色蜘蛛從旁邊的洞口出現，差點就咬到了我，看來這些骨頭都是牠的傑作；爲了趕走牠，看來我得弄出一些可怕的聲音，就試試用奇形怪狀的助聽器能吹出怎樣的聲音吧！「嗚～」的一聲，就像恐龍的叫聲



在平台上有隻金色的大蜘蛛

一般，果然叫那隻平素欺善怕惡的大蜘蛛，乖乖地躲回洞裡，不敢再出來爲非作歹，我也趁機“仔細”地檢視一下那具身穿紫色衣服的骸骨，從身邊拿到了一把小小的金色鑰匙（ the small gold key ）。

木　塔 Wooden Tower



用催眠鼓迷昏忠心的蜥蜴守衛

拿著這把鑰匙，一路回到了有蜥蜴守衛的木塔旁，雖然覺得有點抱歉，但爲了達成巡迴四顆寶石的任務，還是拿出催眠鼓來讓可憐的蜥蜴大人好好地睡上一覺，同時順便“仔細”搜查一下他的隨身物品，從他身上取走一把鑰匙，當然，那把牠拿來防守的長矛（ Spear ）也不妨拿來當作保衛自己的武器。

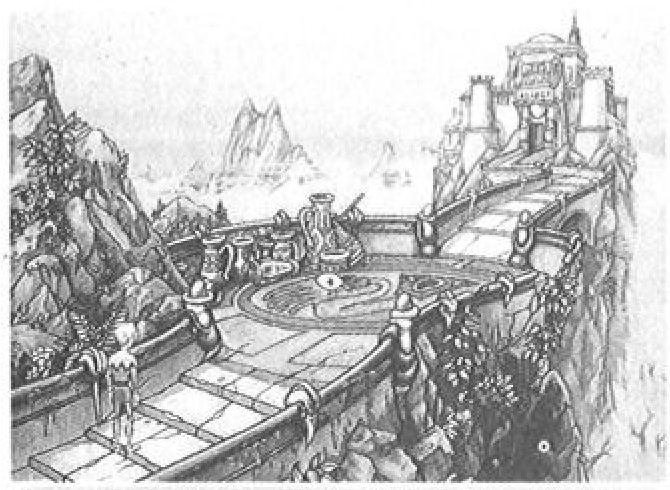
用從蜥蜴守衛身上拿到的鑰匙，打開了木塔的大門，看看裡面到底藏著什麼重要的東西。我先是在左後方的牆上，取下了一把斧頭（ Axe ）、接著再從床鋪左邊的籠子下面，拿到一條毛毯（ the wool blanket ），而在床鋪右邊的布簾後面，則可找出一本幾乎已經絕版的魔法書籍，相信這些一定會有派上用場的一天。



從籠子裡可以救出美麗的小仙子

而床鋪右邊的那個籠子裡，似乎監禁著某位不知名的人物，在經過謹愼的考慮之後，還是決定用在蜘蛛平台上找到的那把小鑰匙，打開這座籠子來釋放被囚禁在裡面的人，赫然發現是一名美麗的小仙子－ Iris ，原來她正是被掌管迷霧王國的蛇魔所囚禁，且在當我詢問她倒底是何方神聖的時候“ You could start by telling me who you are. ”，她還交給我一堆魔法粉末（ magic powder ）」，且指引了我一條明路：前往上古的城市（ the Ancient City ），找尋一位名叫 Izion 的學者，他可以提供我一些所需的資訊。

迷霧階梯 Wooden Tower



迷霧的階梯上有個奇怪的平台

而在離開木塔、前往上古城市的路途中，首先，必須來到滿是迷霧的階梯（ The Stairs of Mists ）；在來到階梯的半路上，會看到左邊有一大塊的山岩，上面開滿了許多的紅色花朵（ red flowers ），摘一朵美麗的花兒放在身上，一定能讓心情整天都很好；另外在中央的平台處，有著好幾個顏色、形狀各異的瓶子，一一檢視之後，會找到一個裝滿了水的瓶子，把它留在身邊，另外，還會在一個瓶子旁邊發現一道拉桿（ level ），啓動之後，平台便載著我緩緩下降，前往另一個奇異的國度，但當平台來到中途時，就停住了，看來只能乖乖的回來，等下次再到那邊去參觀了。

上古的城市 the Ancient City

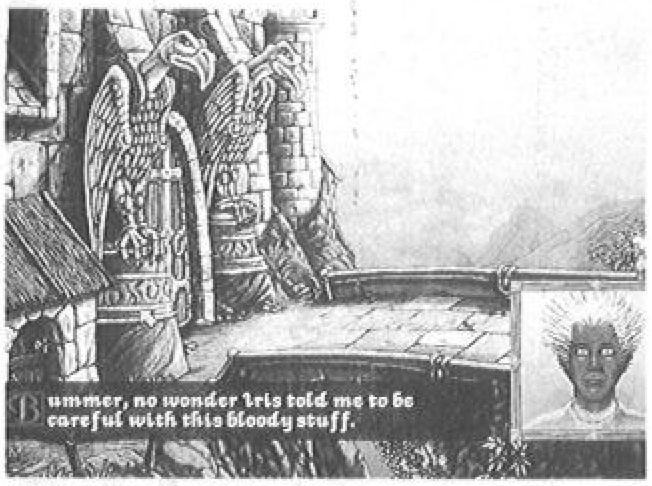


上古城市門口有名藍色的精靈把守著

終於來到了上古城市的大門口，可是卻有個看門精靈擋住了我的去路，看來非得使用魔法法寶來對付這個叫做泰坦的藍色傢伙不可！於是我拿出 Iris 精靈給

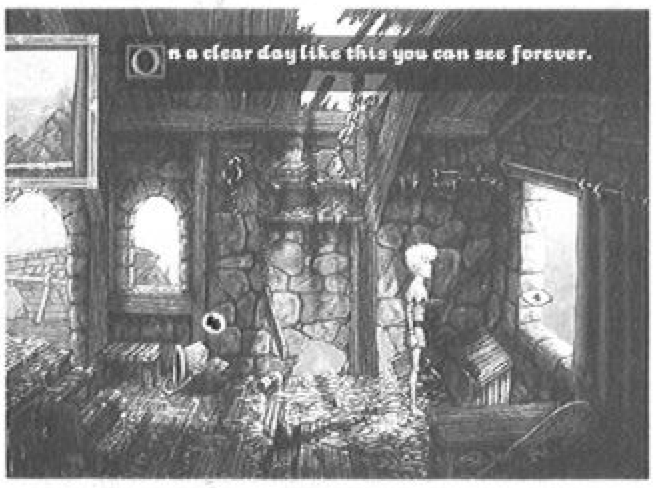
我的魔法粉末（ magic powder ），混在剛拿到的水瓶中，「轟！」的一聲，雖然順利地把精靈給趕走了，但我也變成了非洲黑人。

順利地來到大門前之後，先到左邊的小茅屋（ shack ）參觀一下，但由於小茅屋的木門年久失修，無法順利開啓，所以只好拿出在木塔內獲得的斧頭（ Axe ），劈開木門之後，終於可以順利到裡面逛逛；本以爲裡面沒有什麼可看之處的，但竟然在地板上撿到了好幾枚金幣（ gold coins ），看來這裡連窮人家都很富有 ?!



使用強力的魔法粉末之後，主角變成了一名非洲黑人

走出茅屋之後，回到上古城市的大門前，卻苦無開門之法，但是卻發現在橋墩上的石板，有幾塊的顏色不太相同，而在以逆時針的順序，依次踏下那三塊石板之後（可以左方、下方、上方的順序），在分別發出一道聲響之後，城市的大門應聲而開，迎接我的將是傳說中的知識殿堂。



在小茅屋裡竟然可以找到金幣！

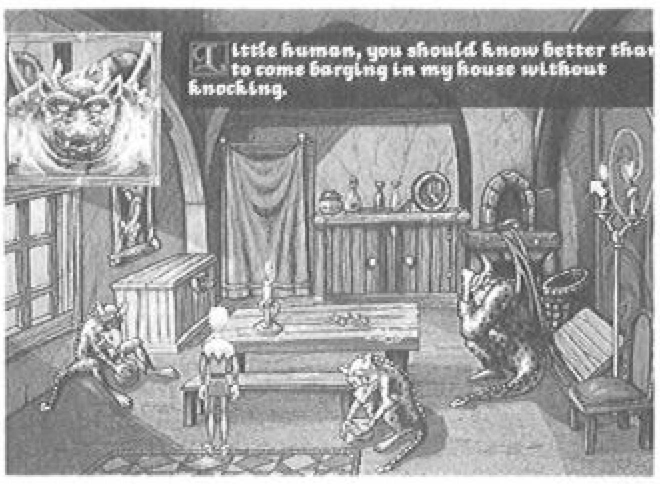
學者 Izion



好學不倦的老法師擁有開啓謎底的關鍵物品

走進城門，首先看到一隻紅色的石像鬼被綁在廣場的中央，右手邊還有兩扇門；先從第一扇門走進去，裡面是一座巨大的圖書館，當然在這裡免不了有一名挑燭苦讀的老法師，原來他就是小仙子 Iris 曾經提過的學者 Izion ，雖然我跟他提起是經旁人的指點，而前來詢問他關於四顆寶石的事情，他還是不太願意協助，直到我先後拿出在石壁上摘下的紅色花朶、及在木塔處找到的魔法書，當作禮物送給他之後，求知若渴的他才願意提供一些線索：一個由當初創造世界的 Mecubarz ，所遺留下來的奇型鑰匙（ Mecubarz's key ），和另一把不明用途的舊鑰匙。

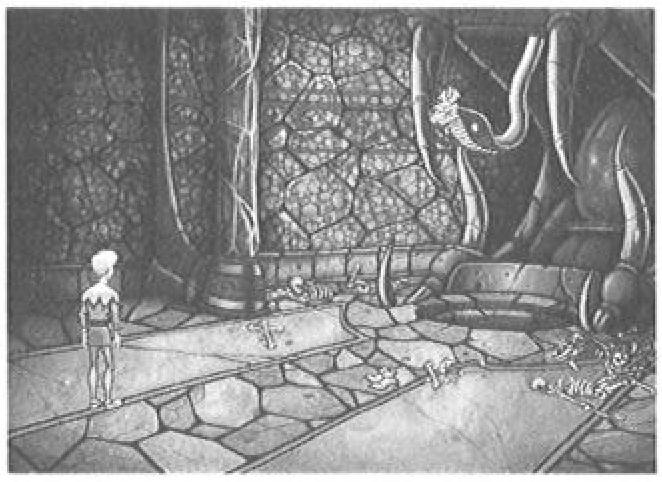
石像鬼



一個相當"恩愛"的石像鬼家庭

接下來走進廣場右邊的另一扇門，裡面是相當有趣的石像鬼家庭，而雖然大石像鬼不斷對我威脅、恐嚇，但其實並沒有對我採取任何的行動；因此，我把注意力轉移到一旁、靠在窗戶下的小石像鬼上－他正留著口水、滿心歡喜地吃著棒棒糖（ lollipop ），也許跟小孩子搶食物是件蠻不道德的事，但我總覺得這東西能派上些用場，所以只好狠下心來，把棒棒糖從他的嘴邊搶了下來，然後看石像鬼爸爸好像沒什麼反應，趕緊三步併兩步地逃出了門口。

㊀ 神殿 Temple



蛇魔這個傢伙特別容易對付

回到廣場上，由於紅石像鬼擋住了我前往右前方神殿（ T-emple ）的路，因此試著拿出從 Izion 那裡拿到的舊鑰匙，看看能不打開牠腳上的鎖，而在順利的打開之後，牠輕輕地拍拍翅膀，飛離了這個囚禁牠已久的地點，而我也順利地進入神殿當中；打開神殿大門之後，稱爲 Angor 的蛇型惡魔正等著我的來臨，不過，或許是已經太久沒有人向牠們的權威挑戰了，我簡單地射出從蜥蜴守衛處拿到的長矛

（ spear ），就把牠射死了，而當牠從樑柱上跌落時，一顆鑽石（ diamond ）從他的皇冠上掉了下來，這是第二顆寶石了。另外，在神殿左邊的地板上，有幾塊人骨，應該是以前死在惡魔手下的人吧，“仔細”檢視一二之後，發現裡面還有幾枚金幣（ Gold coin ），當然不會讓它們就這麼孤單地待在那裡發光－撿起它們吧！

氣球船（the balloon ship）

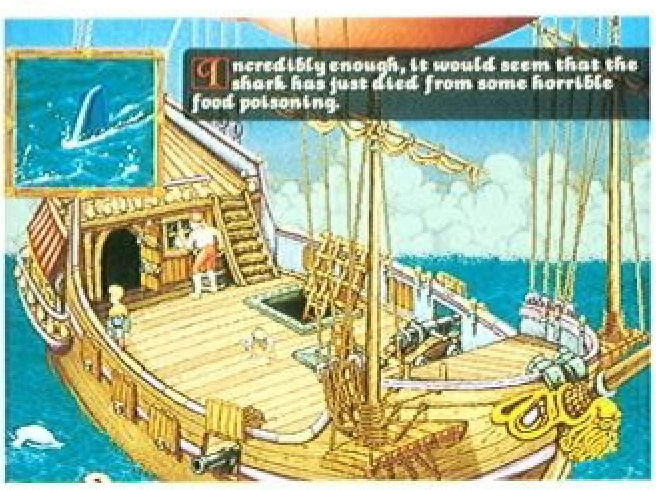
走到廣場左邊的氣球船（ the balloon ship ）之後，先跟船上的船長溝通一下，看看船到底還能不能航行“ Do you think that this ship is seaworthy ？”，同時要求他載著我到海底要塞（ The Engulfed Fortress ），“ The Engulfed Fortress might be fun to visit ”，但是他似乎不甚樂意；只好轉而向旁邊的隨船小弟求救，當我塞給他一支美味的棒棒糖之後，從未感受過人間溫暖的他，差點沒痛哭流涕，所以他決定竭盡所能的幫我達成前往海底要塞的心願。



搭著氣球船離開迷霧王國、前往海底要塞

當他修改了船長的記事簿之後，再回去跟船長提出前往海底要塞的要求，極度健忘的他在拿出筆記本之後，眞的決定帶我前往海底要塞，不過，我還得付給他八塊金幣，當然，有了剛剛從小茅屋和神殿內撿到的金幣之後，要付錢給他是件簡單的事，所以升起氣球，讓我們前往海底王國吧！

第三章 海底要塞 The Engulfed Fortress



在大船旁邊，有虎視眈眈的鯊魚

一旦船長告訴你，已經到達海底要塞時，你發現氣球船已經降落在一片汪洋之中，而船長也告訴你，在這片海洋之下，便是我想前往的海底宮殿，但是我是人、又不是魚，要怎麼到海底去呢？更何況在船的四周，還有隻會吃人的鯊魚，在那邊虎視眈眈地迴游著，跟船長詢問之下，他卻認為這是我自己的問題，然後就自顧自的忙了起來。

船長的房間（the Captain's cabin）

想想這樣下去也不是辦法，身上的東西又似乎都派不上用場，所以我先試著打開船上的座艙（ the Capt-ain's cabin ），到船長的房間裡走一走，看看能不能找到一些稀奇古怪的物品；首先，在船長的書桌上，找到了一份羊皮卷（ parchment ），根據上面的咒語一念，便可以化身成可在水中自由行動的生物，但似乎效力並不長，看來還得找出其它的東西來輔助。



在船長室裡可以找到不少好東西

另外，根據一般人的習慣，總是會把東西藏在貼身的地方，所以這一回還是不能放過床鋪，而在“仔細”地搜過床鋪上的枕頭之後，果然找到了一支髮夾（ hairpin ），而且也在床鋪的棉被外，找出一對臭襪子（ stinking socks ），可見船長平時的穿著相當邋遢；最後則在房間右邊的櫃子旁，看見了一個紫色、金色交錯的小箱子，不過卻是鎖上了的，所以得發揮一下馬蓋先的精神，先把髮夾弄彎，再試著用它來打開箱子，果然再困難的鎖也難不倒一根髮夾。



船底的倉庫是堆放雜物的地方

在小箱子裡找到了一顆奇異

的魔法石頭（ magic stone ），周圍不時散發出一股神秘的光芒，看來應該可以用來跟剛才發現的羊皮卷配合使用；不過，在此之前，必須先將那海裡的強盜－鯊魚給解決掉；於是，我先走出了艙門，回到甲板上，到右邊試著打開通往船底的艙門（ hatch ），而沿著階梯往下走之後，可以來到船艦的儲藏室中，四下望望，在後方發現了一個大木桶（ barrel ），從裡面找出了幾塊鮮肉（ meat ），接著把這些肉套進臭襪子裡，就是一個絕佳的毒餌。

回到甲板上之後，對著鯊魚丟下已經套進臭襪子裡的鮮肉塊，鯊魚狼吞虎嚥的吃下之後，不一會就一命嗚呼地魚肚朝天，看來船長的襪子可還眞毒！接下來在進入海底要塞之前，記得先拿出羊皮卷念一次咒文，接著把魔法石頭吞進肚子裡，然後往鯊魚旁邊的水面（ water ），勇敢地跳下去吧。

海草森林 The Seaweed Forest

一路沈進海底之後，幾隻友善的海馬就跑來跟我打招呼，我試探性地詢問：“這裡就是海底要塞了嗎？（ Is this the Engulfed Fortress ？）”，在獲得證實之後，他們對我即將採取的行動也表示相當的關切，當然，我也相當地感謝他們的關心（ I really appreciate your concern. ），而且對他們表示這將是件勢在必行的工作，而且我一定會想出辦法來的（ I'll take my chances anyway, good-bye. ），而相當善良的他們，爲了助我一臂之力，還送了我一大片的海草（ kelp ）。



剛進入海底要塞的勢力範圍，就有海馬們來迎接

海底要塞 The Engulfed Fortress

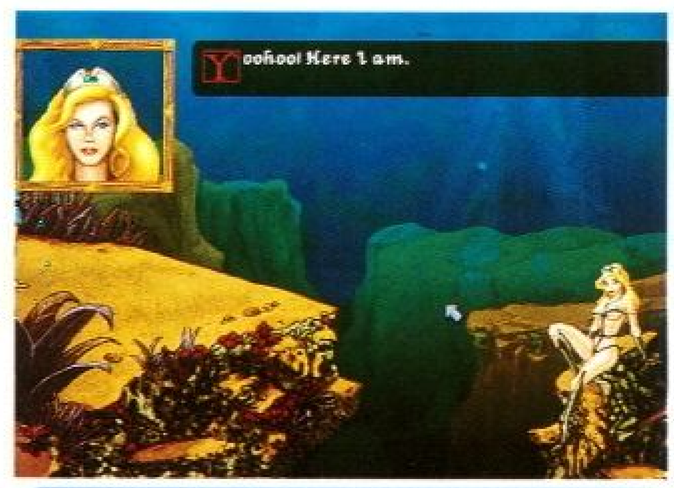
拿著海草往上方雄偉的建築物走去，在門口會碰到一隻電鰻和一隻螃蟹，由於電鰻擋住了通往要塞的通路，每當我想搶行通過的時候，他那百萬伏特的電流可眞是叫人受不了的，所以只好試著與螃蟹溝通看看，果然，當我把海草交給他之後，感恩圖報的他便允許我拿走一旁的鏟子（ Shovel ）。



要塞門口的電鰻可不是好惹的

冥河邊緣 The Edge of the Abyss

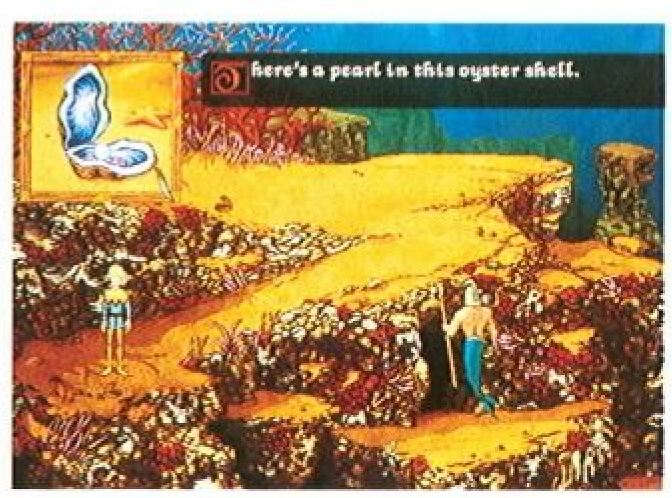
然後走回遇見海馬的海草森林（ The Seaweed Forest ），再從右邊滿是沙粒的道路，走到冥河邊緣（ The Edge of the Abyss ），而在冥河的另一邊，美豔的 Siren 不斷呼喚著過去幫助她，但一旦當我走過去了，可能我再也沒辦法享受到人生中其他美好的事物了，所以我只是拿出了小刀（ Knife ），用來挖開在河邊的牡蠣殼（ oyster shell ），在河邊的一共有兩個牡蠣，當中有一個是空的，而在另一個牡蠣裡，則有一顆美麗的珍珠，當然，別忘了拿走它，接下來再走回海草森林（ The Seaweed Forest ）。



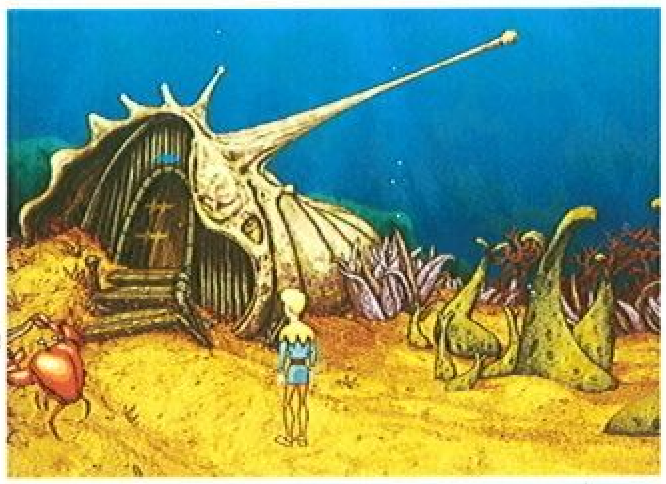
美麗的女子通常都是致命的陷阱

海草森林 The Seaweed Forest

這一次仔細地看一看螢幕的右上方，在一片海草的隙縫當中，會發現一條隱蔽的小路（假如你還是沒發現的話，先找出畫面上的海星，小路



強壯的人魚看守著一座山洞



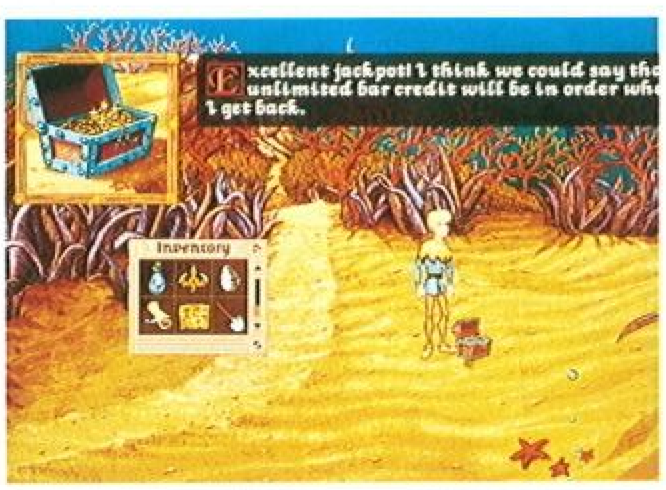
貝殼屋只有這裡才看得到

就在正上方），走過那條隱蔽的小路，將來到另一條滿是珊瑚的小徑（ The Coral Path ），在面前的小徑中，又有著好幾個牡蠣，試著一一把它們挖開，其中在兩個牡蠣當中，分別有著一顆珍珠，把它們全部拿起來之後，現在我就有三顆稀有的珍珠了，而下方強壯的人魚，爲了把守傳說中的寶藏，不肯讓我進入洞穴當中，所以只有再走回海草森林，試著從左邊走往貝殼小屋（ The Shell ）。



用珍珠跟烏龜換取傳說中的藏寶圖

在貝殼小屋門前，有一名螃蟹守衛，沒事的話最好不要跟他打交道，而直接去敲小屋的房門，等烏龜出現來應門時，誘之以利的告訴他“我可以用一些珍珠來引起你對我的注意嗎？（ Could I interest you in some pearls ？）”果然，不能抗拒寶藏魅力的他，就邀請我進入他的屋子裡，好好地交易一番：他決定以傳說中 Thut's King 的藏寶圖來跟我交換手上的三顆珍珠。



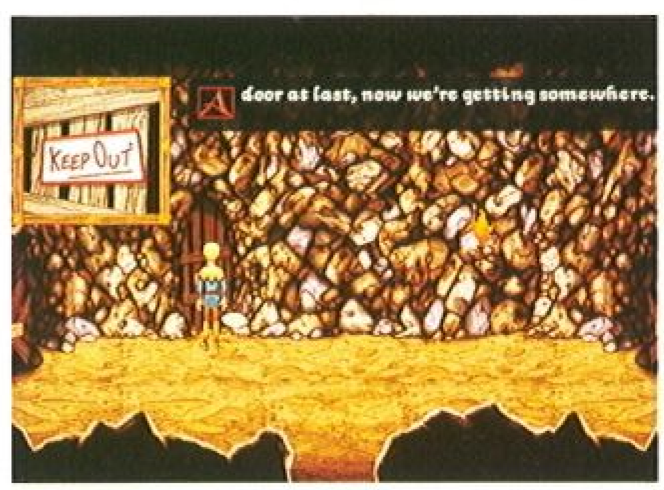
在海馬森林的沙地裡，挖出了貴重的寶藏

拿著藏寶圖從左邊的房門離開了貝殼小屋，然後按圖索驥地回到了海草森林，發現地圖上的景象正和海草森林類似，所以拿出在碉堡前獲得的鏟子，在海星上方的沙地上挖掘，假如你一直無法找到正確地點的話，就移動滑鼠游標，直到畫面上所出現“ use spade with sandy botton ”的字樣，會變成“ use spade with freshly raked sand ”爲止，在這個地點一挖，就可以找到傳說中的寶藏。

不過這個粉紅色的藏寶箱還上了鎖，沒辦法打開，幸好當初在船長艙房內拿到的髮夾還在，而且也已經彎曲成具備萬能鑰匙功效的形狀了，所以想打開這個箱子也不是件困難的事，看來，現在可以用這傳說中的寶藏來考驗一下那名強壯的人魚了。

沿著珊瑚小徑走到由人魚 Khor 所把守的洞穴前，把 Thut 王的寶藏交給他，而在一瞬間有了那麼多的財富之後，或許他認爲自己再也沒必要當一個平凡的守衛了，所以便拋下了手上的長矛（ Spear ），一溜煙的跑得無影無蹤，所以把那把長矛撿起來之後，就可以順利地走進洞穴裡，看見這裡的景象，是不是有什麼熟悉的感覺呢？沒錯，正是你在迷霧王國（ The Land of Mists ）中，曾經驚鴻一瞥的洞穴！不過呢？這一回我們該作的，並不是到那個平台處，操作拉桿把平台叫下來，而是往最左邊的小甬道走去。

㊀ 迷　宮



禁止進入？管他的！

走進甬道之後，會發現自己置身於一個怎麼走都大同小異的迷宮當中，不過沒關係，這是遊戲中唯一的迷宮了，而且裡面只有三四個地點要拜訪的地點，所以只要花一點心血應該都可以順利地整理出整個場景，首先，就讓我們先按下面的順序，往左、左、左上、右走，在這裡的地上檢起一把鐵撬（ crow-bar ），然後再往左、下、下、左、上走，在螢幕將出現一扇註明禁止進入（ Keep Out ）的門，原來這裡就是海底要塞的後門。使用剛拿到的鐵撬撬開木門之後，傳說中的蛇髮魔女梅都沙



蛇髮女妖可是刀槍不入的

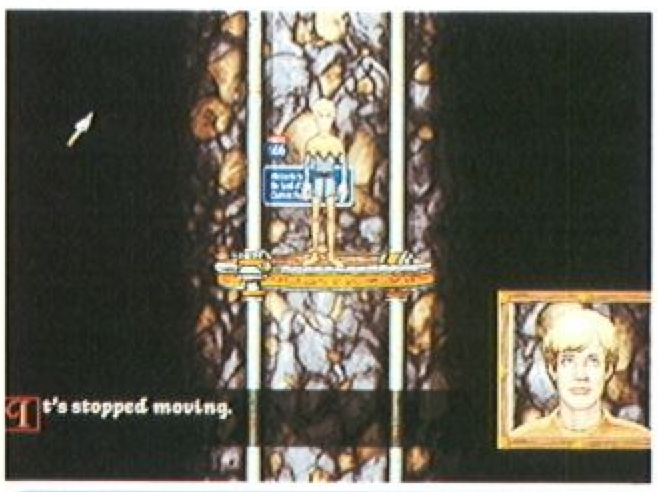


美麗的藍寶石正發出耀眼的光芒

正在裡面，守衛著散發出耀眼光芒的藍寶石。

要殺掉這名刀槍不入的蛇髮女妖並不是件容易的事，不過，靈機一動的你，卻拿起人魚 Khor 的長矛，往魔女腳下的觀景窗（ the cosmic window ）一打，在玻璃破掉的同時，她也從缺口處飛了出去，轉眼就無影無蹤；從左方的架子上拿起藍寶石的同時，任務的第三個部份也已經完成了，現在，就拉下房間右方的控制裝置，然後從左邊走回通道，沿著下、右、右、上、右、右的順序，走回原先的平台處，準備往下一階段邁進。

第四章 影子大地 The Land of Shadows



卡在半途的升降梯

拉動平台前方的控制箱之後，平台便會載著我往地底不斷沈下，不過很不幸的是，在中途又卡住了，在此時，前不著村、後不著店的感覺眞不好，幸好前幾個禮拜筆者才剛玩完亞摩斯紀事－富貴列車這套遊戲，裡面正好有一段主角拉開大毛巾緩緩下降的過程，而我的身上不是剛好有一條在迷霧國度的木塔裡找到的毛毯嗎？拉開它之後往下跳吧！果然，彷彿長出翅膀的我，順利地降落到了地面。

㊀ 地　獄



會說話的地獄大門

在這裡，有一扇深鎖的地獄大門，想想若告訴他眞話，他是一定不會讓我進去的，所以只有捏造出“ The Boogie Man ”的假名了，而在走進大門之後，兩名親切的骷髏士兵，便會前來迎接你，帶領你成爲可憐的階下囚…。

媽媽總是說，在困境中也不要放棄失望，沒錯，在監牢裡我也不斷地尋找脫逃之道：把桌上的湯匙（ spoon ）和塑膠盤（ plastic plate ）拿起來吧！另外，也別錯過在地板上的杯子（ the cup ）。


有時候被關在監牢裡，也是一種享受？

接下來，仔細地檢視每一塊地板（ floor ），會在靠近房間右上角的地上，發現一塊鬆動的地板（ the loose stone ），但是還不足以能輕易地推開它，所以得用湯匙持續挖弄它，直到能順利的拿開爲止。

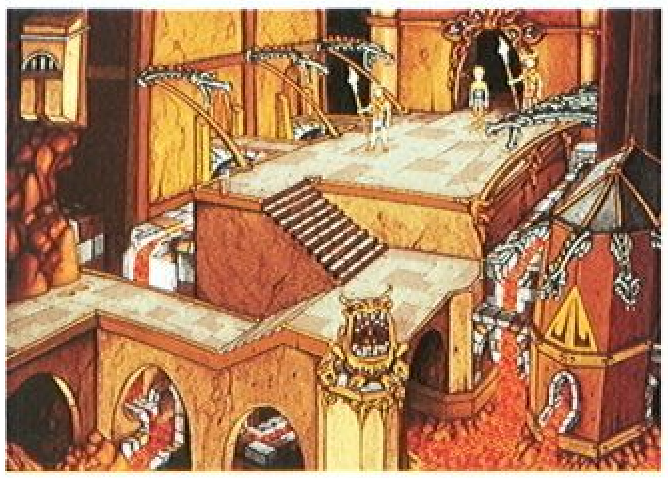


自由的代價就是死亡？真叫人替老人惋惜

掀開石板後，沿著地底的小通道，我來到了隔壁的牢房中，在這裡的牆上，則鎖著一個年老力邁的白鬍子老公公，試著把他叫醒之後，先告訴他我就是那位傳說中，要來實現預言的人，來這裡的目的是爲了解救他：“ My name's Quick-thorpe. I've come to free you. ”但誰曉得興奮過度的他，卻無法承受此這麼大的刺激而一命嗚呼，眞是罪過罪過啊！

等老囚犯往生之後，檢視一下他的身上，結果

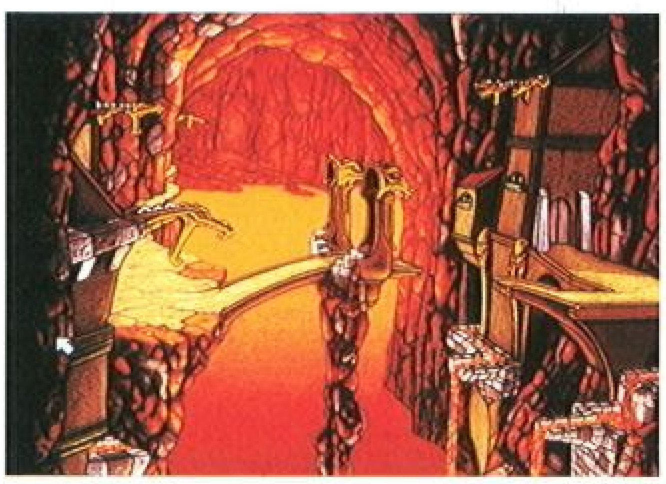
竟然找到了一把鑰匙，不知道可不可以用來打開我那一扇門？所以試著從挖好的甬道回到原先的房間，再試著用那把鑰匙來開開看，竟然可以轉動！我終於重獲自由了！



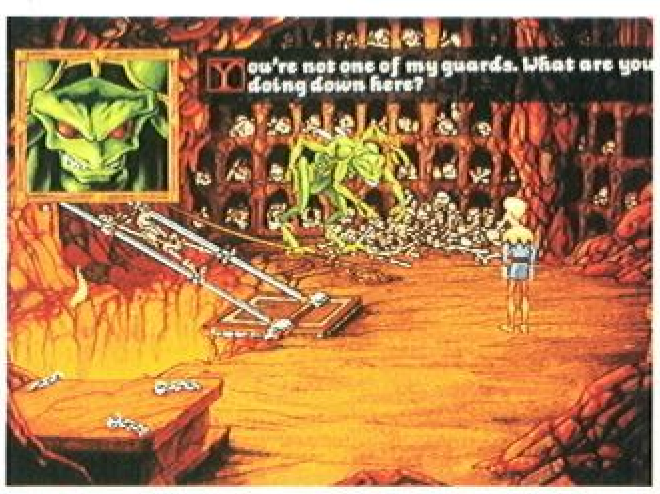
跟骷髏士兵們打打交道吧

走出牢門之後，再度回到先前遇見骷髏士兵們的大廳，然後鼓起勇氣和左邊那名骷髏士兵講話，想辦法跟他要到一張正式的身份證：“ Could I have one of your official ID cards? ”，說實話，這兩個傢伙的人還蠻好的，很快地我就順利地拿到了一張不錯的證明。在結束對話之後，一路往下走，直到從左邊走出畫面，會看到一截中斷的橋樑，幸好可以用 Khor 的長矛，來場精彩的撐竿跳表演，因而順利地從螢幕左上方的石棚走出洞穴。

在跟拿著鐮刀的死神對話之前，先走到流著岩漿的冥河前，用在牢房中拿到的杯子，舀起滿滿的一杯熔岩，再把含混騙到的地獄身份證，拿給死神檢視一番，雖然他在心中還是有些懷疑，但還是讓你這一名自稱為新進員工的傢伙，搭上地獄列車（ the Hell Rail ）越過冥河，並從左邊的道路離開。



斷橋？沒關係，我可是十項全能的撐竿跳高手



可怕的螳螂是最後的敵人

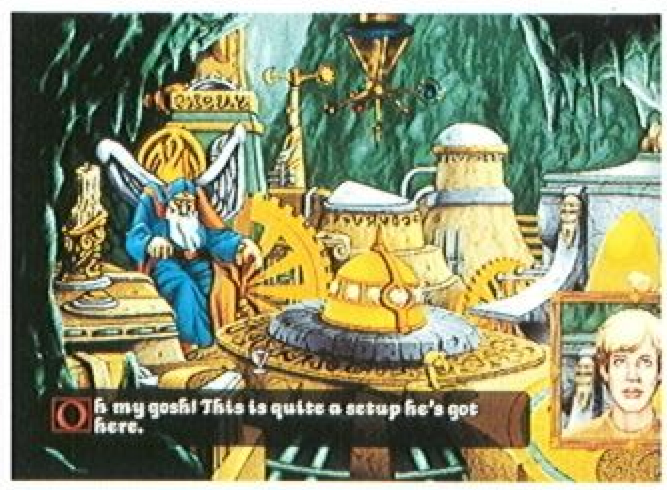
對這名長相如同螳螂一般的烈火惡魔，為了能爭取一些反應的時間，所以騙他我正在進行例行的巡邏檢查（ Just a routine inspection ），不疑有它的笨傢伙，在不清楚我的底細的情況下，就被我丟出的岩漿杯，痛快的燒了起來，看來以火制火的確也是個不錯的方法。

在這個房間的入口處，可以拿到最後一顆寶石，沒錯，正是紅寶石！現在，我終於順利地解救我的村落了，不過，在此之前，我還是得像狗熊一般，從寶石左邊的牆壁上，那有空隙的墓穴裡離開，免得再度碰上那位可怕的死神。

最終章

從漫長的墓穴裡爬出來以後，可以再度回到升降的平台旁，透過拉動螢幕右邊的控制裝置，原本卡在半空中的平台，竟然緩緩地降了下來，而且當我站上去之後，平台也順利地把我載回了迷宮之外。

重新走進迷宮之後，沿著上、右、上、右、上的順序，可以在一個奇怪的房間裡，遇見一名奇異的老人，原來他就是傳說中的 Ismael ，我想我還是不要打擾他，免得被他搶走身上的四顆寶石比較好；沿著原路走出洞穴之後，這一回改以左、下、左、左、上、上的順序，走回海底要塞。



傳說中的神秘人物， Ismael ，是不是掌握了什麼秘密？

在這個原先有梅都沙的房間中，取出 Izion 送給你的奇型鑰匙（ Mecubarz's key ），並依次把四顆寶石分別鑲進鑰匙上，最後再把這把鑰匙放到中央的房門上，用來打開這扇秘密通道；通過秘密通道之後，將來到 Mecubarz 一族人當年的控制中心，當我坐上中間的那張椅子，並放下一旁的紅色按鈕之後，等著我的，竟是一個不甚美好的結局，唉！早知道，我還是應該留在家裡陪陪我那美麗的女友的。



這三張就是當年造物主所留下的控制椅



完全攻略 上

心得篇

(1) 多與週圍的人物交談，有時候可以得到一些頗貴重的物品。例如剛開始遊戲時選擇觀看序言的話，從孔明之妻黃氏手中可得到恢復豆、龐統則可得到智謀種。

(2)若戰役中有武將單挑的情形時，就儘量讓該武將能夠去單挑，因爲將可以獲得爲數可觀的經驗值，還可以讓對方將領退出戰場，所以要好好把握。要執行單挑指令時，只要讓該武將移動到對方身旁，再執行待機指令便可。

(3)使用攻擊性策略時要注意天候及地形，如火計在下雨天便無法施展，山計只能在荒地或山地才能使用；若是敵人位於城池、村莊或橋樑時，就無法對其使用攻擊性策略。

(4)注意地形效果對部隊戰鬥力的影響，如騎兵在平原的表現要比荒地好得多，而荒地則是山賊及武術家的天下；另外地形也會影響到移動力，如騎兵在荒地、戰車在城內的移動都會顯得頗緩慢，而且這些部隊也無法通過樹林等地形，而相對地，賊兵系及虎兵團便可以自在地穿梭在山地及樹林中。依據關卡性質派出合適的部隊，才能收到事半功倍的效果。

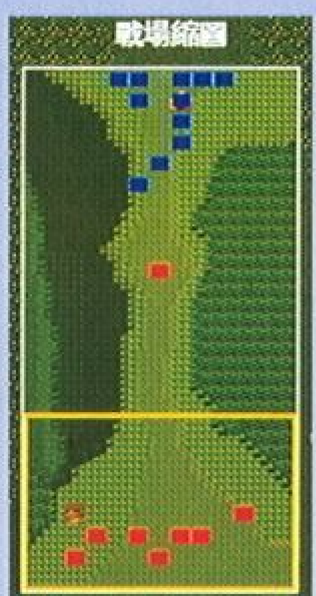
攻略篇

第一章 三國鼎立

第一幕 孔明出廬

博望坡戰役

★勝利條件：擊敗夏侯惇
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：關羽 VS 李典
■戰場寶物：恢復豆
●過關獎賞：金 500 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：夏侯惇　輕騎兵　LV3
李典　短兵　LV2
韓浩　短兵　LV 2
于禁　輕戰車　LV2
輕騎兵　LV1 X2
短兵　LV1 X2
弓兵　LV1 X3



◎我方援軍：
關羽　輕騎兵　LV5
（起火後出現）
張飛　輕騎兵　LV5
※敵方援軍：無

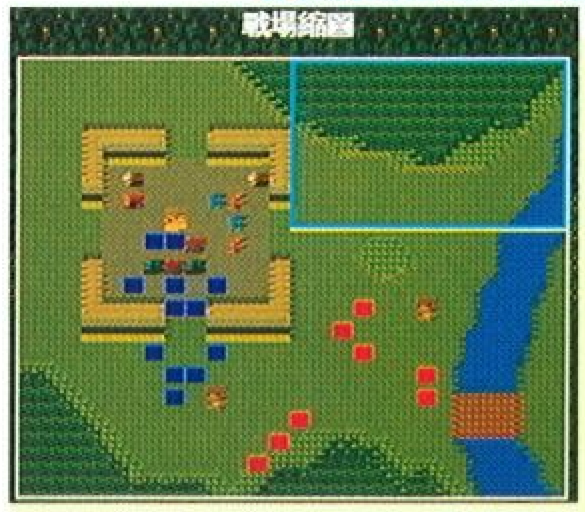
爲了要讓關羽及張飛服從命令，首先要向劉備借劍及印，然後再選擇以火攻來對付夏侯惇的大軍。戰場一開始時趙雲會位於地圖中央，讓他先南下與我方其他部隊會合，以引誘夏侯惇的部隊追來。



等到第三回合後，山坡兩旁會突然起火，這時敵軍會因遭火攻而各減少 20 點的生命力，並陷於混亂之中；這時在旁埋伏的關羽及張飛也會現身，我方便可以利用這個機會消滅夏侯惇及其部隊。由於一開始的我方部隊皆具有相當水準，所以應該能夠輕易獲勝。不過要記著儘量讓孔明及趙雲賺取經驗值，他們可是往後的主力部隊。

新野城戰役

★勝利條件：曹仁退卻
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：張飛 VS 許褚、趙雲 VS 曹洪
■戰場寶物：落石書、焦熱書
●過關獎賞：金 500 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：曹仁　短兵　LV3
許褚　輕騎兵　LV3



曹洪　短兵　LV2
弓騎兵　LV1 X1
短兵　LV1 X5
弓兵　LV1 X3
◎我方援軍：無
※敵方援軍：無

如果採用新野城內火攻的話，將會使駐紮在城內的曹仁軍陷入混亂之中，而且其攻擊力、防禦力及移動力都會減半；這時如果能夠以騎兵部隊爲主體強襲城外其餘的守軍，將可以在兩三回合內將其全部消滅。在三回合後城內的敵方部隊將會有一些會恢復，所以儘快將他們擊倒，以免遭到較頑強的抵抗。



江夏急行戰

★勝利條件：孔明逃到東北面鹿砦／敵軍全滅
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：關羽 VS 蔡瑁
■戰場寶物：火龍書、恢復麥
●過關獎賞：金 500
▲敵　　軍：蔡瑁　輕騎兵　LV4
輕騎兵　LV2 X2
弓騎兵　LV2 X2
短兵　LV2 X2
弓兵　LV2 X1



◎我方援軍：魏延　輕騎兵　LV5
（第 3 回合出現）
※敵方援軍：蒯越　弓兵　LV3
（孔明接近橋樑時出現）
輕騎兵　LV2 X1
弓騎兵　LV2 X2



一開始先讓孔明往右方森林之間的通道移動，關平及周倉在前頭

開路，關羽則讓他掩護孔明的後方，這時以蔡瑁爲首的騎兵隊將會由中央森林的兩旁包抄，不過不用太擔心，因爲在第三回合時，魏延將會出現在地圖北方，而擋住騎兵隊的追擊。

原則上只要將地圖上的所有敵軍全滅便可以過關，不過如果讓孔明接近橋樑的話，以蒯越爲首的敵方援軍便會出現在村莊的四周，這時必須要將他們一同消滅才行。基本上若孔明已達到第 5 級的話，妥善地使用他的火龍計，將足以殲滅大部份的敵軍。

長阪坡戰役

★勝利條件：趙雲找到阿斗並撤退到橋樑東側
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 夏侯恩
■戰場寶物：青釭劍、大落石書、大焦熱書
●過關獎賞：金 1000
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
夏侯恩	輕騎兵	LV4
	輕騎兵	LV2 X2
	弓騎兵	LV2 X2
	短兵	LV2 X2
	弓兵	LV2 X2



◎我方援軍：
張飛
（玩家所練等級）
（找到阿斗後）

▲敵方援軍：

武將	兵種	等級
曹操	輕騎兵	LV7 （找到阿斗 後）
曹洪	輕騎兵	LV4
文聘	輕騎兵	LV4
夏侯傑	弓騎兵	LV4
李典	短兵	LV4

如果前幾關有好好地爲趙雲練功的話，這一關應該很容易過關。由於對方部隊中的夏侯恩帶有強力的青釭劍，所以要先讓趙雲和他單挑。另外當我方的 NPC 部隊撤退時，如果將趙雲停駐在其旁邊，也可以獲得阿斗所在的村莊位置。當趙雲找到阿斗時，曹操會帶著大批援軍出現，這時要先讓我方的其他部隊先撤離戰場，這時張飛便出現在橋上，以掩護趙雲的撤退。如果不貪求經驗値的話，就讓趙雲撤退到橋樑東邊，接下來便可觀賞一幕張飛長板橋喝退曹操軍之精彩片段。

赤壁戰役 I

★勝利條件：孔明逃到碼頭
⊙限制回合： 20 回合
◆單挑武將：無
■戰場寶物：金 500
●過關獎賞：無
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
徐盛	輕戰車	LV4
丁奉	弓騎兵	LV3
	輕騎兵	LV2 X2
	弓騎兵	LV2 X2

◎我方援軍：
趙雲　（玩家所練等級）（孔明 接近村莊）
關平　（玩家所練等級）
劉封　（玩家所練等級）

※敵方援軍：無



爲了逃避周瑜派出的追兵，孔明必須逃至東北方的船隻停泊處。一開始先讓孔明直往東方移動，當其接近村莊時，趙雲、關平、劉封便會出現接應。由於敵人並不是很強，因此就算要消滅敵人也不是件很困難的事。

赤壁戰役 II

★勝利條件：追擊曹操
⊙限制回合： 20 回合
◆單挑武將：張飛 VS 許褚、趙雲 VS 張遼
■戰場寶物：大焦熱書、小型盾
●過關獎賞：金 500 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
曹操	輕騎兵	LV9
許褚	武術家	LV5
張遼	弓騎兵	LV5
李典	短兵	LV4
程昱	弓兵	LV4
	短兵	LV3 X1

◎我方援軍：無
※敵方援軍：

武將	兵種	等級
于禁	短兵	LV4 （第 4 回 合）
樂進	短兵	LV4

徐晃　輕騎兵　LV4
（第 8 回合）
曹洪　短兵　LV4



由於遭到大挫敗，曹操軍在一開始時便會陷於移動力減半的狀況。這時我軍必須以高機動性的部隊追擊，尤其是張飛及趙雲的單挑更不能錯過。雖然在敵人援軍隨後會分別由兩路出現支援，但並不構成威脅；如果在一開始時讓關羽駐守在華容道，則等曹操接近到北方城池時關羽會出現，而出現一幕義釋曹操的經過。



第二幕　天下三分

荊州南部戰役

★勝利條件：韓玄被消滅
⊙限制回合：40 回合
◆單挑武將：張飛 VS 金旋、趙雲 VS 邢道榮、趙雲 VS 陳應、關羽 VS 黃忠
■戰場寶物：查看書、青銅甲
●過關獎賞：金 500 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
①金旋	輕戰車	LV4
鞏志	小砲車	LV4
	虎兵團	LV2 X1
	短兵	LV3 X1
	弓兵	LV3 X1
②劉度	輕戰車	LV4
劉賢	輕騎兵	LV4
邢道榮	山賊	LV4
	小砲車	LV3 X1
③趙範	輕戰車	LV4
陳應	輕騎兵	LV4
	弓騎兵	LV3 X1
	弓兵	LV3 X1
④韓玄	短兵	LV6
魏延	輕騎兵	LV6
黃忠	弓騎兵	LV6
陳式	虎兵團	LV5
楊齡	輕騎兵	LV4



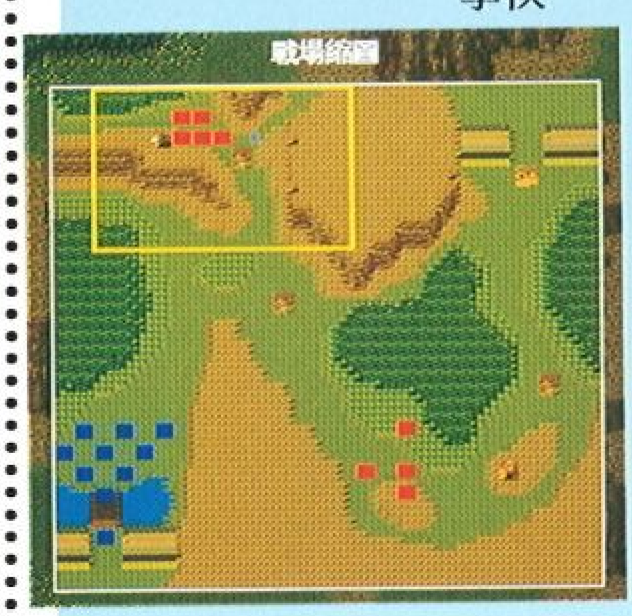
◎我方援軍：無
※敵方援軍：山賊　LV3 X2（經過東南方森林時）
虎兵團　LV2 X1（我方過橋後）

雖然敵人的數目頗多，但由於是各自為政，因此要一一擊垮是件相當容易的事。除了注意會發生單挑事件的武將外，還有就是要留意出現的伏兵。雖然韓玄的兵力較強，不過只要讓關羽和黃忠進行單挑後，便可以使魏延反叛而擊倒韓玄。

綿竹關、葭萌關戰役

★勝利條件：敵軍全滅／說服馬超
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：張飛 VS 馬超
■戰場寶物：皮盾、根性種
●過關獎賞：金 500 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
李嚴	短兵	LV6
高翔	輕戰車	LV5
李恢	軍樂隊	LV5
	輕騎兵	LV4 X2
	輕騎兵	LV3 X1
	短兵	LV4 X2
	弓兵	LV4 X2



◎我方援軍：無
※敵方援軍：

武將	兵種	等級
馬超	輕騎兵	LV6
馬岱	輕戰車	LV6
	輕騎兵	LV4 X3
	弓騎兵	LV4 X2

首先要讓我方分散在兩旁的部隊集中到中央的城池，然後再以此爲據點對抗李嚴爲首的敵部隊。其中高翔與李恢都可以讓孔明來說服，其進行方式與單挑相同。



由於在第 5 回合時，馬超等部隊會從東北方的葭萌關附近出現，所以我方可以事先派遣較強的武將先佔住關口，便可以確實阻止敵人的進攻。讓孔明說服馬超是本關的目的，不過也可以讓張飛先與馬超單挑，並不會影響說服的過程。

漢水戰役

★勝利條件：曹操退卻
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：張飛 VS 許褚
■戰場寶物：金 2000
●過關獎賞：金 600、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
曹操	輕騎兵	LV11
許褚	輕騎兵	LV7
徐晃	輕騎兵	LV7
張郃	輕騎兵	LV7
王平	弓兵	LV6
	輕戰車	LV5 X1
	輕戰車	LV4 X1
	輕騎兵	LV5 X4
	弓騎兵	LV5 X2
	短兵	LV5 X1
	弓兵	LV5 X1

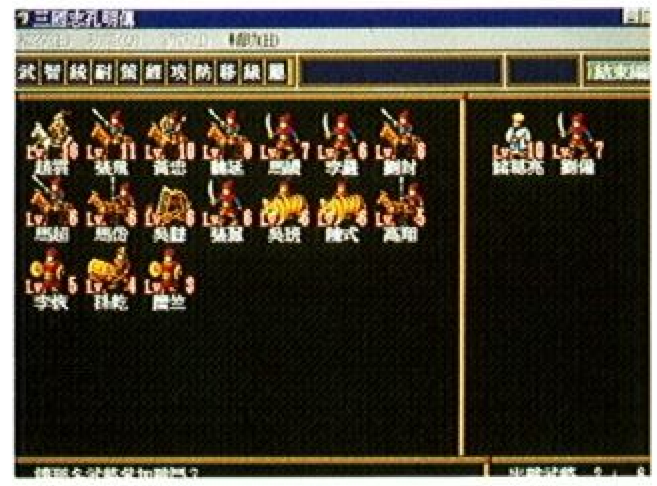


◎我方援軍：無

※敵方援軍：

武將	兵種	等級
曹彰	短兵	LV7
（第 7 回合出現）		
于禁	輕戰車	LV6
樂進	輕騎兵	LV6
李典	短兵	LV6

只要照著孔明的話去做，讓劉備走到南邊橋末端再走回來時，便會讓曹操的部隊因命令不一而陷入攻擊力、防禦力及移動力降低，且陷入混亂及策略被封的狀態中。接著讓我方某一部隊接近到王平旁邊時，便會使其投誠到我方陣容中。由於地圖中央爲荒地，要注意騎兵在上面的攻擊力會變差，最好避免讓我方的騎兵部隊在荒地作戰。



等到第 7 回合時，曹彰等敵方援軍會在右上方的城內出現，所以在之前最好先將曹操擊倒，不然會陷入前後包夾的情勢之中。

第三幕　桃園夢斷

麥城戰役

★勝利條件：關羽逃到西邊村莊
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：無
■戰場寶物：恢復麥、援隊書
●過關獎賞：無
▲敵　　軍：

北通道．

武將	兵種	等級
陸遜	軍師	LV8
呂蒙	短兵	LV8
朱然	輕戰車	LV7
虞翻	弓兵	LV7
蔣欽	山賊	LV7
周泰	山賊	LV7
	短兵	LV6 X1
	弓兵	LV6 X1



南通道．

兵種	等級
輕騎兵	LV7 X2
短兵	LV6 X2
弓兵	LV6 X1

◎我方援軍：無

※敵方援軍：

武將	兵種	等級
陸績	弓兵	LV7
（第 2 回合北通道出現）		
	短兵	LV6 X1
	弓兵	LV6 X2
（第 6 回合南通道出現）		

基本上這是個劇情式的關卡，因爲關羽在此關爲無法操縱的 NPC 部隊，因此不論關羽在之前練得多強，在此關還是得喪命，所以就儘量地讓下面通道的關興及關索好好地練功及拿取寶物吧！反正關羽被擊倒後一樣可以繼續進行遊戲的。

彝陵戰役

★勝利條件：劉備逃到西邊白帝城
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：關興 VS 潘璋、張苞 VS 范疆、張苞 VS 張達
■戰場寶物：青龍偃月刀、恢復麥
●過關獎賞：全體 EXP+50
▲敵　　軍：

武將	兵種	等級
陸遜	軍師	LV9
徐盛	輕戰車	LV8
韓當	輕戰車	LV8
朱然	輕戰車	LV8
	輕騎兵	LV6 X3
	弓騎兵	LV7 X1
	短兵	LV7 X1

◎我方援軍：無
※敵方援軍：周泰　輕騎兵　LV9
（劉備接近中央村莊時）
丁奉　弓兵　LV8\ 潘璋　輕戰車　LV7
范疆　短兵　LV7\ 張達　短兵　LV7



由於劉備方面的部隊爲無法操控的 NPC 部隊，所以我方部隊要儘快往右方移動，以橋樑爲據點來阻擋吳軍的攻擊；另外還要先留下一兩個部隊在中央的村莊附近，因爲當劉備接近此處時，埋伏的吳軍會出現在左上角及左邊兩處，若光靠劉備等部隊的話，仍然會有些危險的。要儘量安排單挑事件的發生，讓 NPC 的關興與張苞能夠賺取經驗值。

第二章 南征篇

第一幕 司馬懿的謀略

陽平關戰役

★勝利條件：敵軍全滅
⊙限制回合： 20 回合
◆單挑武將：馬超 VS 孫禮
■戰場寶物：武勇果、金 500
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

方向	武將	兵種	等級
北.	曹眞	重戰車	LV9
		輕騎兵	LV8 X1
		短兵	LV8 X2
		弓兵	LV8 X2
東.	孟達	短兵	LV9
		輕戰車	LV8 X1
		輕騎兵	LV8 X1
		弓兵	LV8 X1
西.	軻比能	羌族兵	LV9
		羌族兵	LV8 X3

◎我方援軍：無
※敵方援軍：孫禮　虎兵團　LV9
（第 6 回合出現）
弓騎兵　LV8 X2
輕戰車　LV8 X1
（第 10 回合出現）
輕騎兵　LV8 X2
輕戰車　LV7 X1
（第 14 回合出現）
武術家　LV7 X2



在此關敵人會兵分三路來襲，所以想要以本身實力同時對付三路是有些困難的。如要順利過關的話，李嚴、趙雲及馬超等三名部隊是不可缺少的。

首先要對付東面的孟達軍，當其接近時派李嚴去停駐在孟達旁邊，便可以說服使其退兵，不過也可以趁機先打倒其週遭部隊，以賺取經驗值。在對付孟達的同時，也要派趙雲前往把守北面的陽平關；當其接近關口時，便會使曹眞軍的戰力陷入混亂及戰鬥力下降的狀況，再加上關口的地形優勢及趙雲的能力，應該可暫時抵擋住曹眞軍的攻勢。



本關最麻煩的，應該是以軻比能爲首的羌族兵了，不僅戰鬥力相當強，而且還會使用火計及山計，是頗棘手的敵人；所以除了讓馬超前去以降低其戰鬥力外，還要讓我方的主力部隊隨同，配合孔明的計策儘快將羌族兵全消滅。

清除兩路敵人之後，接著就是要對付北方的曹眞軍了。要注意第 6 回合出現的虎兵團孫禮，他的

假情報會使我方部隊陷入混亂之中，儘早讓馬超與他進行單挑。另外在第 14 回合出現的武術家也相當強，要注意別同時被圍攻了。只要注意這些敵人，那包括曹眞在內的其他部隊就不足為懼了。

益州南部戰役

★勝利條件：鄂煥退卻／雍闓被消滅
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：孔明 VS 高定
■戰場寶物：魏延 VS 鄂煥、高定 VS 雍闓
●過關獎賞：金 800 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：鄂煥　武術家　LV9
　　　　　　　　短兵　LV8 X2
　　　　　　　　山賊　LV8 X5
◎我方援軍：無
※敵方援軍：　雍闓　短兵　LV10
　　　　　　　　（釋放鄂煥後）
　　　　　　　　輕戰車　LV8 X1
　　　　　　　　弓兵　LV8 X1
　　　　　朱褒　弩兵　LV10
　　　　　　　　弓兵　LV8 X1
　　　　　　　　運糧隊　LV8 X1
　　　　　高定　短兵　LV10
　　　　　　　　短兵　LV9 X1
　　　　　　　　短兵　LV8 X1

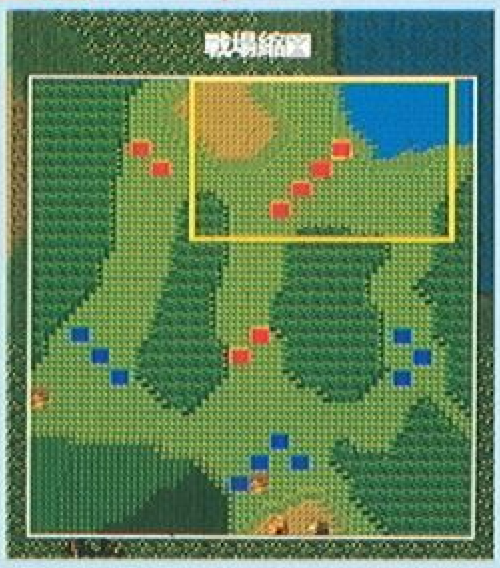


一開始敵方的部隊並不多，可以用較強勢的猛攻一口氣擊倒他們；當魏延以單挑方式擊倒鄂煥時，選擇將其釋放，然後敵方的三路援軍便會分別出現。由於釋放鄂煥後高定的意志便會動搖，若再讓孔明前往說服，便可以讓高定叛變；然後只要再讓他接近雍闓，便會進行單挑事件而過關。

第二幕　南蠻王孟獲

五溪峰戰役

★勝利條件：敵軍全滅
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 金環結
■戰場寶物：援隊書、金 500
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：　南．金環結
　　　　　　　南蠻兵　LV9
　　　　　　　南蠻兵　LV8 X3
　　　　　　　西．阿噲喃
　　　　　　　南蠻兵　LV9
　　　　　　　南蠻兵　LV8 X2
　　　　　　　東．董荼那
　　　　　　　南蠻兵　LV9
　　　　　　　南蠻兵　LV8 X2



◎我方援軍：
張嶷　武術家　LV9（釋放董荼那後）
　　　馬忠　弓兵　LV9
※敵方援軍：孟獲　南蠻騎兵　LV10
　　　（釋放董荼那後）
　　　忙牙長　南蠻騎兵　LV9
　　　　　　　南蠻騎兵　LV7 X4

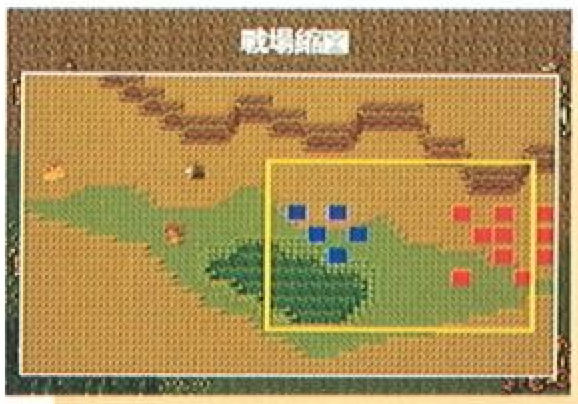


如果趙雲及魏延夠強的話，可以不用召回他們，這樣在一開始時他們便會身處地圖中央，這時先立刻讓趙雲與金環結單挑，然後再讓他們兩人負責清除下方的部隊，這時孔明等其餘部隊便可以去應付左方的阿噲喃及其部隊。等到兩方都清除之後，就先會合再去對付董荼那及其部隊。

擊倒董荼那之後，孟獲及忙牙長等部隊便會出現在地圖下方，這時我方援軍張嶷及馬忠也會出現在地圖上方。要注意南蠻騎兵有恢復生命力的策略，所以要一鼓作氣予以打倒。

夾山谷戰役

★勝利條件：輸送隊全滅／敵軍全滅
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：無
■戰場寶物：泥彈砲
●過關獎賞：金 1200 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：南蠻兵　LV9 X1
　　　　　　物資隊　LV8 X2
　　　　　　運糧隊　LV8 X2
◎我方援軍：無
※敵方援軍：董荼那　南蠻兵　LV11



忙牙長	南蠻騎兵	LV10
南蠻兵		LV9 X3
山賊		LV9 X3
虎兵團		LV9 X2

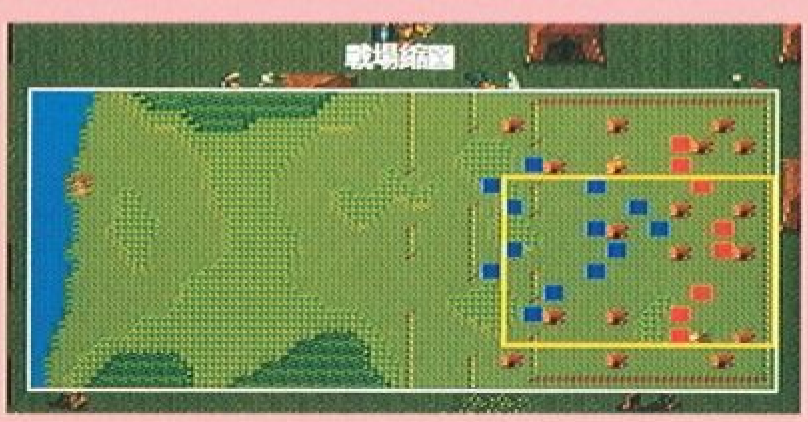
出陣前要記得選出移動力較高的部隊，同時也要有能在森林中移動的虎兵團或武術家等部隊。一開始時敵人的補給部隊會往左邊逃竄，所以要儘快予以打倒；當補給部隊全滅之後，敵人援軍便會出現在地圖左上方處，而帶隊者正是先前被釋放的董荼那。讓趙雲停駐在董荼那附近時，就可以使董荼那退卻。要注意對方的山賊在荒地上會使用山計，會造成不小的傷害。

瀘江戰役

★勝利條件：擊倒孟獲
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 帶來
■戰場寶物：智謀種、金 500
●過關獎賞：金 800 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

孟獲	南蠻騎兵	LV11
孟優	南蠻兵	LV10
	南蠻騎兵	LV9 X2
	南蠻兵	LV9 X7
	虎兵團	LV9 X2

◎我方援軍：趙雲、魏延、關興、張苞
（玩家所練等級）（孟獲接近中央地區時出現）
※敵方援軍：帶來　南蠻騎兵　LV10
（隨我方伏兵出現）　南蠻騎兵　LV9 X3

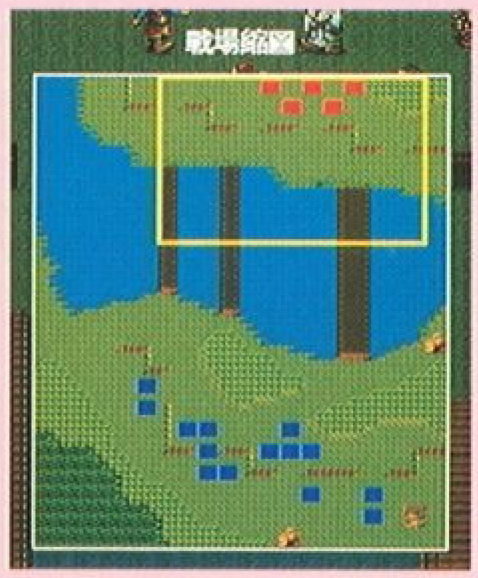




在戰役前先選擇將計就計，並採用內外皆有伏兵的策略時，便會進行本關卡。一開始孟獲等主部隊便會往左方撤退，這時我方要積極地追擊，並將掩護的南蠻騎兵及虎兵團予以殲滅；等到孟獲接近地圖中央時，趙雲等我方四支伏兵便會出現，而對方的援軍也會隨之出現。這時先讓伏兵消滅對方的援軍，然後再讓一支部隊佔住左上方的村莊，這樣孟獲就無法撤退，而等著讓我方部隊消滅了。

西耳湖戰役

★勝利條件：擊倒孟獲
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 孟優
■戰場寶物：援隊書、恢復麥
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50



▲敵　　軍：

孟獲	南蠻騎兵	LV12
孟優	南蠻兵	LV11
南蠻騎兵		LV10 X7
南蠻兵		LV10 X1
虎兵團		LV10 X2
山賊		LV10 X2

◎我方援軍：無
※敵方援軍：無

如果選擇使用伏兵的話，我方的七支伏兵會再在孟獲過橋時，便會出現在地圖下的兩側；這時要注意敵人會轉向攻擊這些部隊，尤其是我方在左邊的部隊較弱，所以要小心其生命值。由於孟獲會往右下角的村莊撤退，所以要先讓一支部隊佔住該村莊，這樣孟獲便無路可退了。要注意孔明的攻擊性策略無法在橋上施展，別讓他落單了。

第三幕　蠻都之戰

禿龍洞戰役

★勝利條件：擊倒孟獲
⊙限制回合： 20 回合
◆單挑武將：張苞 VS 楊峰
■戰場寶物：金 500
●過關獎賞：金 1200 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

孟獲	南蠻騎兵	LV12
孟優	南蠻騎兵	LV11

朶思王	南蠻騎兵	LV11
楊鋒	南蠻兵	LV11
	南蠻騎兵	LV10 X4
	南蠻兵	LV10 X4
	虎兵團	LV10 X2

◎我方援軍：無
※敵方援軍：無





如果選擇由西北通道前進的話，當我方部隊一接近地圖中央的毒泉，會因中毒而降低移動力；所以要先讓孔明移動到左下角的村莊，找到孟獲的哥哥孟節，指引我方的前進方法。依其方法等到第 11 回合時，毒泉的毒性便會消失，這時我方便可以長驅直入，打得對方措手不及。相同地先讓一支部隊佔住右上角的村莊，便可以截斷孟獲的退路。要注意本關的時限較短，所以要儘快完成任務。

三江城戰役

★勝利條件：朶思王被滅／擊倒祝融
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 祝融
■戰場寶物：半月槍
●過關獎賞：金 1200 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

朶思王	南蠻騎兵	LV13
	南蠻騎兵	LV11 X3
	南蠻兵	LV11 X5
	弩兵	LV11 X3
	大砲	LV11 X2

◎我方援軍：無
※敵方援軍：
祝融　南蠻騎兵　LV13
（朶思王被擊倒後）
南蠻騎兵　LV11 X5





由於對方部隊堅守城內，而且旁邊還有三支南蠻騎兵準備趁我方部隊攻城時予以夾擊，所以要派一支部隊先走上橋，以引出這些騎兵部隊；待消滅南蠻騎兵之後，我方便可以用正攻法強襲城門的守軍。雖然對方的守陣看起來頗強硬，但只要以騎兵隊搭配弓騎兵猛攻，應該可以順利擊破；不過要提防兩旁的大砲車，其廣泛的攻擊範圍會對我方造成相當的傷害，儘快將他們一起除去。

擊倒堅守在城池內的朶思王之後，以孟獲之妻祝融為首的南蠻騎兵隊便會出現，這時要小心祝融的強大攻擊力，如果能讓趙雲與其單挑的話，便能夠較輕易地解決他們。

蠻都戰役

★勝利條件：擊倒孟獲
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：關索 VS 木鹿王
■戰場寶物：金 1000 、投石機
●過關獎賞：金 1200 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：

孟獲	南蠻騎兵	LV13
祝融	南蠻騎兵	LV13
孟優	南蠻騎兵	LV12

帶來
南蠻騎兵　LV12

木鹿王

象兵團	LV13
南蠻騎兵	LV11X3
象兵團	LV11X3
虎兵團	LV11X7
蛇兵團	LV11X7

◎我方援軍：無
※敵方援軍：無





對方是難得一見的猛獸兵團，而且都各有特殊能力：象兵團可以在攻擊同時造成敵方混亂，蛇兵團會使人中毒；而且蛇兵團與虎兵團一樣，都會使用假情報及偽兵計等使部隊混亂的計策，所以

相當難纏。一開始時敵方會先行攻擊，所以我方可以在原地以逸待勞，先對付第一批的敵軍；等到第一波的敵人被消滅之後，便可以展開攻擊。

在此要兵分兩路，北方由主部隊出擊，南方則由以關索及趙雲等較強的騎兵部隊迂迴攻擊，如果能在敵人尚無法反擊時便先讓關索與木鹿王單挑，便可以解決麻煩的象兵團了。只要能把猛獸兵團殲滅，要打倒孟獲就只是時間上的問題了。

第四幕　平定南蠻

桃葉江戰役

★勝利條件：擊倒兀突骨
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 兀突骨
■戰場寶物：恢復米
●過關獎賞：金 1000 、EXP+50
▲敵　　軍：兀突骨　藤甲兵　LV14
　　　　　　　　　　藤甲兵　LV12 X12
◎我方援軍：無
※敵方援軍：　　　　南蠻兵　LV12 X3
　　　　　　　　　（我方部隊接近橋時）
　　　　　　　　　　虎兵團　LV13 X2
　　　　　　　　　　蛇兵團　LV12 X2





強悍的無敵鐵金鋼－藤甲兵登場了！雖然馬超的戰鬥力相當高，但遇到防禦力奇高的藤甲兵，一樣只有挨打的份，所以要設法避免戰鬥。其他部隊則先以最快的速度打倒南方的敵人部隊，然後再讓趙雲繞到敵人左方，直接與兀突骨單挑，才有可能讓藤甲兵撤退。

盤蛇谷戰役

★勝利條件：擊倒兀突骨／擊倒孟獲
⊙限制回合：50 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 孟獲
■戰場寶物：流星鎚、援軍書
●過關獎賞：金 1500 、全體 EXP+50
▲敵　　軍：兀突骨　藤甲兵　LV15
　　　　　　　　　　藤甲兵　LV13 X20
◎我方援軍：無
※敵方援軍：孟獲　　南蠻騎兵　LV15
　　　　　　（兀突骨被消滅後）
　　　　　　孟優　　南蠻騎兵　LV14
　　　　　　帶來　　南蠻騎兵　LV14





與藤甲兵的總決戰開始了！別妄想去直接與藤甲兵對戰，先照著孔明的指示退往山谷右邊，然後讓魏延在山谷的寶物庫附近等待，以稍為減緩敵人的追擊速度；等到兀突骨前進到一定地點時，便會引發火藥而消滅山谷內的所有敵軍。這時孟獲會在後面出現前來報仇，但由於勢單力薄，應該能夠輕易獲勝。如果在引發大火時有藤甲兵逃過一劫時，就要利用策略來打倒。

當過關之後，孟獲便會誠心悅服地投降，然後會在孔明離去前致贈對策書及資金 1000 元。

別急！別急！

下期還有……

幻想空間七 愛之航 獵豔大全

●小萊里



最近養成了在寫攻略之前，稍微發表一下內心感受的習慣，雖然這個遊戲的評論在上一期就已經登出來了，但筆者還是要在這裡補充一番，畢竟，這套遊戲的確有太多「變態」的地方，假如玩者們太正經了，可能會沒辦法順利地完成遊戲，也因此，筆者在撰寫攻略的過程，針對部份較不登大雅之堂的名詞，便以加上引號的方式來表示，相信進行到該部份的玩者應該會露出會心的一笑吧；喔，對了，這一份攻略並不算十分完整，在總分一千分當中，大約可以拿到九百八、九十分，其它的就希望由各位來補充了，另外，在遊戲的最後，似乎已經爲下一集的故事埋下了伏筆，你猜到下一回萊里要和什麼人談戀愛了嗎？

遊戲開始

「喔…對了…就是那裡…，喔…，這是我這輩子最棒了一個夜晚了…。」

「我還要…！我還要…！我還要更多更新鮮刺激的…！來吧…！larry把手伸進這裡…。」

「天啊！還有什麼新奇的花樣是我們今晚還沒做過的嗎？」

「有太多太多的事情是我還沒做過的，這就是爲什麼我決定要離開你的原因。」

「離開？現在？？」

「是啊，和你在一起一個晚上，讓我有許多的時間可以去思考我的將來，原先哲學般的生活方式根本就不適合我，我眞正喜歡的是錢!!」。



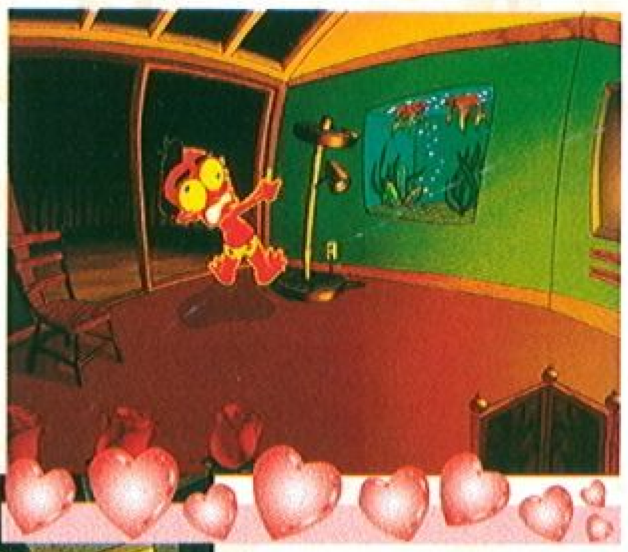
「可是你不能這樣就離開我啊…！」

「你說的對，吸住它吧！寶貝！」

「喂…！我不吸煙的…，你眞是差勁，這是我這輩子最糟糕的一晚了！」

在 Shamara 走後，本來我想應該已經沒有什麼事情可以變得更糟了，可是萬萬沒想到竟然還有更倒楣的事情會發生，首先是我被 Shamara 塞給我的香菸嗆到，隨後我又不小心的將香菸吐到我的褲子上，於是褲子就開始燃燒，火勢也逐漸的四處蔓延，這還不是最糟糕的，更糟的是 Shamara 臨走前將我鎖在床上，而且也沒有留鑰匙給我，雖然我不斷的聽到救火員要我逃離的警告，可是我就是沒有辦法掙脫，不過好人總是有好報的，我怎麼能這樣就被燒死了呢，在最後的關頭，我忽然想起了無所不能的馬蓋先，於是我先拿起右邊的床頭櫃的頭髮造型工具箱，打開來之後，裡面有一支針，接著我用左邊床頭櫃上的老虎鉗將它扭曲成一把萬能鑰匙，然後我就用這把「土」鑰匙打開了 Shamara 的手銬，接著我就逃

離了這間該死的房間。

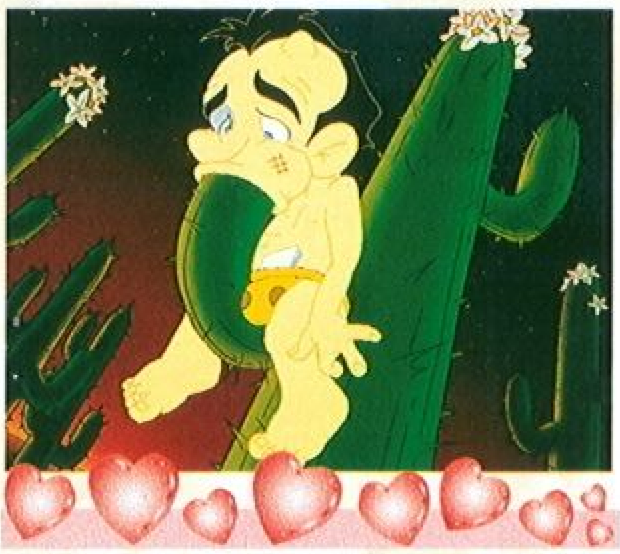


可是我的霉運還沒完全過去，因爲當我逃到客廳後，我發現所有的門窗都已經燒得炙熱



，根本就沒辦法用手打開，可是客廳裡又沒有什麼東西可以拿來打破這些窗戶，所以我只好冒險用身體來撞（用 other 輸入 break ）窗戶的玻璃，眞沒想到，我的身子還這樣硬朗，窗戶被我一撞就碎了，不過我也被玻璃刺的渾身都是，但畢竟我還是離開了那裡來到天台了。

當我還趴在地上哀嚎時，我看到地上有一張遊艇的照片，那時我心想，如果這一次我大難不死，我一定要上這艘遊艇玩玩，所以我就將它塞到我的褲子裡。這時候，防火員又再次大叫了，這一次他要我快跳下去，剛聽到時，眞是把我給嚇壞了，四十樓啊，這麼高他竟然要我跳下去，可是後來想一想，爲了活命也只有試一試了，更何況防火員在樓下用網子準備接我呢，所以我就很英勇的跳下去了，可是沒想到這些爛救火員竟然沒有接好，害我四處的碰撞，最後還落在一顆仙人掌上面，那可眞是痛死我了，不過，我竟是大難不死，那時我就下定決心了，我要上遊艇參加長程的海上旅遊。



豪華郵輪

就在我要上船時，我遠遠的就看到甲板上站著一位美麗的女士，原來他就是這艘船的船長 Thygh，我心想眞是不虛此行，一想到她那魔鬼般的身材，天使般的臉蛋，我又忍不住的開始胡思亂想，不過她倒是蠻兇的，我不過調侃她兩句，她就賞了我一巴掌。

我到櫃檯辦理住宿登記手續時，櫃檯人員 Peter 跟我說我原先預定的房間有點小問題，所以他們幫我換到比較大的房間，雖然說通常這樣換房間都是沒有什麼好處的，不過我也不以爲意就是了，反正我已經習慣了。拿了我的門卡和船上的地圖之後我就開始四處晃蕩，到處看看有什麼美女，這才是我上船的最大目的了，換房間不過是件小事。



簡單的比賽

就當我四處「觀賞」時，擴大機忽然傳出一段「優美」的廣播，哈！說它優美一點也不爲過，只是好聽的不是廣播的聲音，而是內容，內容大概是要想與船長一同度過下一個星期的人，立刻到水手大廳（ Pround Lil' Seaman Lounge ）聽取方法解說，聽到這樣的廣播，我當然立刻翻開我的地圖找找這個大廳的位置，原來它位在第二層中間，一發現它的位置，我馬上就飛奔而去（在地圖上按下你所選擇的位置，你就可以在瞬間被傳送到那裡），不過沒想到這船上的同好還眞不少呢，我到的時候就已經擠滿了人，根本就沒有位置可以坐了，不過沒關係，醉翁之意不在酒，我的目的是在於聽取怎樣與美豔的船長共度一個星期，而不是來這裡坐著休息的。聽完台上的 Peter 講完方法後，我下定決心一定要贏得這場比賽，因爲這個可惡的 Peter 竟然看不起我，眞是該死。不過這比賽還眞是簡單啊，就是幾種簡單的比賽（你可以在物品選單上看看 TMT 卡的內容，你一共必須參加擲馬蹄鐵、擲骰子、保齡球、做愛高手、烹飪以及最佳服飾等六項比賽）跟考眼力（在螢幕場景中，找出 32 個紅白相間的「棒子」）而已，簡單啦！

當大家都離開後，我實在忍不住想嘲笑這群笨蛋，才剛聽完遊戲規則就一窩蜂的跑出去了，難道他們都沒發現在左邊第三個椅子旁就有一個小玩意了嗎？哈！不管他們，反正我一看到這玩意就馬上把它撿起來（只需要在東西上用滑鼠左鍵點一下即可），然後我又悠閒的往最前端走去（當游標變成往上的箭頭時，按下滑鼠左鍵即可）。

哇！這海上的風景眞不是蓋的，十分美麗啊！當然，我是不會只沈醉在這種美麗的風景之中，因爲我一上來就發現在右上角盆栽的花盆上有一個我

最需要的東西，我當然是又把它撿起來囉！眞的比想像之中容易，才一下子我就有兩個了，接著我又往左邊走，我看到一個奇怪的胖女人，不過我還是向前跟她說了幾句話，原來她叫做 Peggy ，而她的腳是因爲混和 KZ Sexual Bubricant 、 Deodorant 時發生爆炸才炸斷的，當然，我的重點是在於詢問有關船長（ captain ）的一切啦，跟她說完話之後，我又看到牆上有滅火器材，根據我以往的經驗，反是可以拿的東西都要拿，因爲我是馬蓋先第二，所以呢，我趁著別人不注意時，就偷偷打開它，取走了其中的水管，然後在快速的往左邊前去。一跑過來我馬上又發現羊形盆栽下有一支「棒子」，哈！第三個囉，接著我又跟一旁的 Rod 聊了一會，不過他似乎只會吹一些下流的氣球玩具，所以我就決定不理他了，可是他還眞是多話，一直纏著我不放呢，不過最後我還是順利的逃跑了。

圖書館

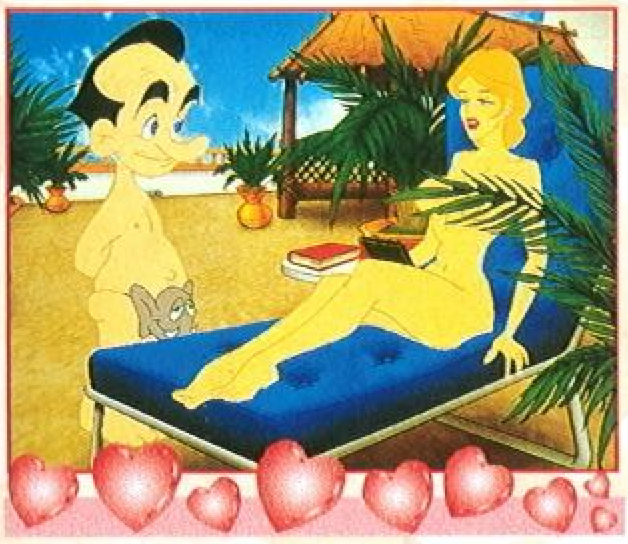
離開甲板之後我又開始四處的閒晃，走著走著我就來到了圖書館（打開地圖，圖書館在第三層的右上角），一進圖書館我就看到左邊的老鐘下面有一支「棒子」，當然，我是不會放過它的，隨後我又隨性的看看書架上的每一本書（請注意，需要用take才可以得到分數），看完入口的這些書後，我又往更裡面走去，哇!!我的天啊，我剛剛在門口花費那麼多的時間作什麼啊！這裡竟然有這麼漂亮的管理員，看來我還眞是豔福不淺，這時我當然拿出男性本色，義不容辭的向前跟這位美麗的管理員聊上幾句，她的名字是 Victorian ，在談話間我知道她不喜歡「香辣」的書籍，不過，嘿！這會是眞的嗎？如果她看過這類的書籍的話，她一定會愛不釋手，嘿嘿！有了這樣的念頭我就請她幫我查一下有沒有這類的書籍（選 other.. ，然後輸入 spicy 或是任何文字），她用電腦查了好一陣子，不過最後竟然沒有，眞是令我有點失望，還好我趁她使用電腦之際拿了桌上的膠水，也算是有點收穫，最後在無計可施的情況下，只好悻悻然的離開了，不過我會再回來的，她最後一定也會臣服在我之下。

游泳池

雖然我懷著萬分的失意走出圖書館，不過還好我的目光依然如電，很快的我就發現人工瀑布旁的柱子邊有一個「棒子」，這又讓我重新打起精神，因爲至少我還有美豔的船長，不過首先我還得先找到其它的「棒子」以及通過所有的比賽，而且這船上也許還有爲數不少的美女，我豈能爲了一名管理員就落落寡歡，所以我又攤開我的地圖，很快的我就發現第三層的前方是游泳池，而且還是可以裸泳的，這眞是太棒了，我立刻就飛奔過去（只需在地圖上用滑鼠左鍵按一下即可），一到入口我又發現有另外一根「棒子」藏在左下角的樹叢裡，這樣的障眼法是瞞不過我的眼睛的。

Drew 小姐

拿了「棒子」之後，我當然是要進游泳池一探究竟囉，可是看門的 Dick 竟然不肯讓我進去，他竟然要我脫下我的招牌服飾，這眞是過分，更過分的是他要我穿上一件大象泳褲，這要我怎麼見人啊，可是爲了能夠進游泳池，我只好犧牲了，只是這樣眞的太遜了，所以我又跟 Dick 借了一條毛巾來遮醜，一進游泳池我就發現這裡的「風光」眞是迷人啊。這時我的身邊忽然傳出尖叫聲，原來是旁邊的小姐以爲我沒有穿衣服，她還一直示意要我快走過去不要待在她面前，於是我就只好向前走了，哇!!這下換我被她下一大跳了，她竟然一絲不掛，這突然的刺激下的我放開了手上的毛巾，露出了可愛的大象泳褲，就這樣我和這位美麗的小姐 Drew ，展開了我們的對話。

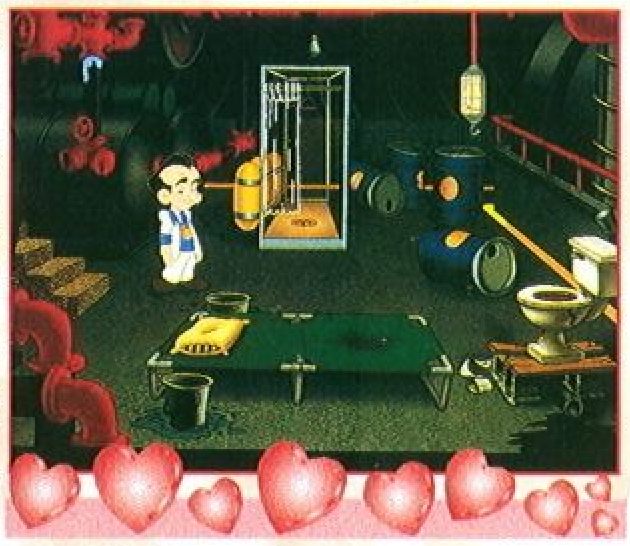


在聊天的過程中，我才知道原來她的衣服被服務生（ cabin boy ）藏起來了，所以她才會一絲不掛，而在交談之中 Drew 點了一種叫做 Gigantic Erection 的雞尾酒，服務生說這是一種需要花費大量時間才能調配好的雞尾酒，最重要的一點就是她手上有一本我需要的書，要給 Victorian 看的「香辣」書，不過她還沒看完，所以我也不好意思拿走；在聊天的過程中，我不時的想把視線移到重要的地方，可是總是被她發現，最後我只有放棄這樣的念頭，因爲與其這樣偷偷的看，我還不如把她誘拐到我的房間去，房間？這下可糟糕了，我還沒去看過我的房間，這樣怎麼能帶女生回去，於是我匆匆忙忙的跟 Drew 告別，打算回去整理我的房間，在我的視線

離開 Drew 時，我又看到右邊桌上有一本 Peoples 雜誌，當然我也順手翻了一翻（用 take ），然後我就火速的回到我的房間（一樣使用地圖，房間在最下層的右下角）。

我的房間

喔，原來我的房間在這麼底層啊！眞是奇怪。天啊！這是什麼地方啊！怎麼會有這麼深長的樓梯啊！這眞的是我的房間嗎？它怎麼看都像是機械室，這樣的地方我怎能帶漂亮的美眉回來呢？這櫃檯眞是太可惡了，不過我也已經答應人家了，我也不能隨便的反悔，就姑且先安頓在這，等以後再說吧！沒想到在這種地方都還有「棒子」啊（在你正前方的水桶旁），看來我的運氣還不算差，不過這房間裡怎麼充滿了臭味，哇！原來是馬桶的味道，看起來馬桶下方的水管似乎被罐子給阻塞了，這罐子也許以後會有其他的用途，不如我就把它撿起來，這樣也可以使馬桶暢通，同時我也順手撿起另一邊的衛生紙，不過當我按下沖水馬桶後，卻沒有水跑出來，這實在令我有點氣餒，這時我又想起我手邊有條大水管，於是我左右的看了看，我發現樓梯旁邊有一個出水口，所以我就將水管接上，然後再回來將馬桶沖乾淨，這下惡臭就沒了，然後我就再次的開始檢查房間裡的東西。唉，仔細的檢查過這間房間後，還眞令我失望，這裡果然不適合帶美女回來，充其量只能當我的臨時大本營，我看我還是再回去找美女聊天吧，嗯，我該找誰呢？嘿，先來去找裸體美女 Drew 吧！



掉包

這次在 Dick 找我麻煩之前，我就很識相的先換好我的大象泳褲了，而且看來我的運氣已經開始好轉了，因爲 Drew 竟然還在原來的地方！不過也許因爲剛剛聊太久了，這次竟然沒有什麼新話題可聊，這可眞是傷腦筋了，看來我只好轉移目標了，臨走前，我隨口向 Drew 借她的書，沒想到她竟然答應借給我了，哈哈！ Victorian 我來囉！

一進圖書館， Victorian 問我有什麼事，我總不能跟她說要給她「精彩」的書吧，所以我只好隨口胡謅的一些東西，然後請她幫我查一下（用 other …），而就在她忙著用電腦幫我查東西的同時，我也很快速的拿起她桌上的書，然後扒下這本書的封套，再將封套套在 Drew 的書上面，就當我要將書放回去的同時，她竟然剛好轉頭跟我說查不到我要的書，我連忙的又跟她說另一些書，然後再趁機將 Drew 的書放到她的桌上，等 Victorian 回過頭時，我已經將這本「精彩絕倫」的書放上去了，接下來就是要給她一點時間去看這本書了，所以我決定先離開這裡回到我的房間。

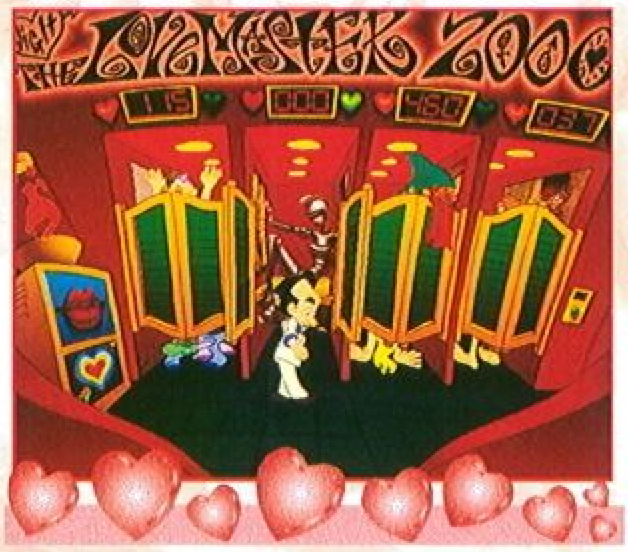
性能力競技場
（Sexual Prowess Competition）

回到房間後，我又發現在馬桶旁邊有一支「棒子」，眞奇怪，難道是我眼花了，剛剛竟然沒有發現，接著我又仔細的搜索一房間一次，可是卻沒有任何的發現，於是我決定在出去到處閒晃觀察。首先我來到了性能力競技場（Sexual Prowess Competition 在第三層中間的紫色區域，左上角那一塊），這裡可眞是競爭激烈啊！不過這樣的景像並沒有瞞住我的眼睛，我依然在第四道門上發現了重要的「棒子」，這時我忽然想到，這好像是競賽的其中一項，那我該怎樣參加這個比賽呢？就當我在思考之際，我忽然發現左邊「有一張很奇怪的嘴」，於是我順手就拿起我的 TMT 卡塞進去，哈！它果然就是讀卡機，不過這讀卡機的樣子還眞詭異，不管了，二號門已經打開了，看我來一展雄風吧！天啊！怎麼會這樣，我竟然只有兩分！這樣的實在太傷我的自尊心了，我一定要再回來報仇！更何況如果我沒通過這項比賽，我怎麼能夠和 Thygh 共度一周呢？在我要離開競技場尋找幫助時，我發現四號門旁邊有一個奇怪的按鈕，於是我把它按下去看，可是好像沒有什麼反應，還說是重要的按鈕，眞是欺騙大衆，算了！我還是先回房休息一下以補充體力。喔！這邊怎麼還有一根「棒子」（左下管的水管邊），難道我眞的眼花了？

Victorian 小姐

算算時間， Victorian 應該已經把書看完了，嘿嘿！我也應該來去看看她現在的情況怎樣了。當

我一走到圖書館的門口時，我就聽到裡面傳來令人興奮的音樂，於是我便迫不及待的飛奔進去，哇！這眞的是我原先認識的 Victorian 嗎？（請注意在右方鳳梨的後面有一支超大型的「棒子」），她給人的感覺眞是全然的不同，看來這次我是有福可享了，不過爲保持紳士的風度，我還是先禮貌性的跟她聊一聊天，可是沒想到才說到天氣，她就一把把我抓進櫃檯裡面，接下來她就開始撕我的衣服，然後…。喔！眞是糟糕，興奮過度的 Victorian 竟然把我的衣服給撕碎了，這下我該怎麼回我的房間換上新衣服呢？可是我也不能就這樣一直待在圖書館啊！所以我只好冒險走回去。回房間的路上本來一路順利，沒想到就在我看到自己的房間時，竟然有一個老太太迎面走過來，這下可眞的糗大了。（這時你的目錄中應該多了一張 Victorian 圖片，你可以用秀圖程式看這張圖片）



在換好衣服後，我又迫不及待的回到圖書館準備和 Victorian 再敘前緣。我不斷的挑釁 Victorian要她證明自己是這艘船上最性感的人，結果，嘿嘿！她果然上當，於是我就帶著她回到性能力競技場，然後再用我的卡打開第二道門讓她進去，沒想到她竟然如此的「神勇」，連計數器都給她弄壞了，這下我可輸了這一場打賭，不過托她的福，我贏得了這一場比賽。

最佳服飾競技場

(Best Dressed Competition)

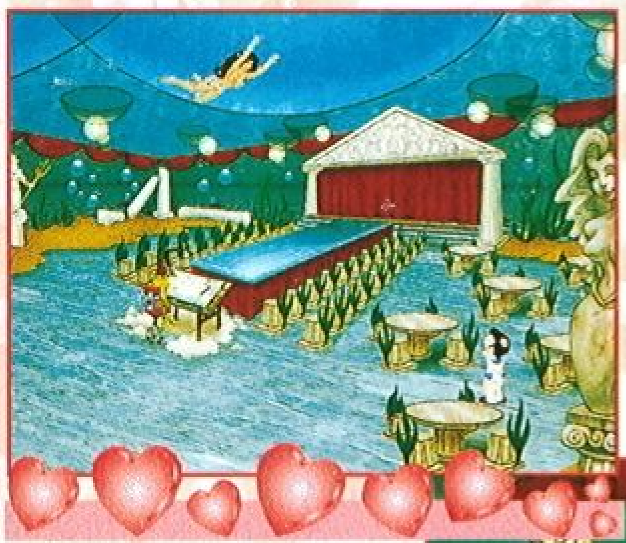


在贏得性能力比賽之後，我接著來到一旁的最佳服飾競技場（ Best Dressed 同樣在第三層的紫色區域中）。一到這我就發現在我右手邊的電腦旁有一支「棒子」，不過這個競技場的讀卡機在那裡呢？這裡除了一個時裝模特兒之外，就只有一台電腦了，所以讀卡機應該就是藏在這個模特兒身上了，不過究竟在哪呢？嘴巴？眼睛？嗯，都不是，該不會…，天啊，還眞的是藏在褲檔的拉鍊裡面，總算是被我找到了，現在讓我來看看我最得意的穿著可以拿到幾分，什麼？竟然只有兩分，這太過分，竟然這樣的侮辱我，看我怎麼作弊來贏得這場比賽。

舞廳

(Captain Queeg's Ballroom)

離開服飾競技場後，我來到這船的舞廳（ Captain Queeg's Ballroom 在底層的最前端），我一開門進去就看到一個伸展台，和一個正專心繪圖的美女，當然還有最重要的「棒子」（在舞臺上），我向前和這位美女聊天，原來她是惡名昭彰的設計師Jamie，因爲她原先的春裝設計被 Calvin 所掠奪，所以她正在爲如何重新設計春裝而感到苦惱，對於美女的問題，我總是義不容辭的幫忙，而這一次也不例外，在交談過所有的話題之後，我提出做我的招牌休閒服的提議（選 other ，然後輸入 leisure suits ），她也覺得不錯，但是我該到那裡找適合的布料呢？雖然我心裡有這樣的疑問，但是我還是跟她拍胸脯保證沒問題，一定可以幫她找到，就在我要離開舞廳去找尋需要的布料時，我又發現門口人魚像下有一支「棒子」。





花園

(E1 Replicant Sculpture Garden)

爲了找尋布料，我來到了花園（ E1 Replicant Sculpture Garden 底層的後方），在這我看到有個藝術家正在用骰子雕塑作品，左邊有一個大衛像（它的右腳邊有一支「棒子」），右邊則是正

在堆排的維納斯像，我仔細的看了一下維納斯的腳，我發現每個骰子都被整齊的排列著，於是我就偷偷拿了最底部的兩個骰子，忽然間，整座維納斯像就垮了，這可把我嚇壞了，所以我就趕快的跑到大廳上（這時你可以在場景的正中間發現一支「棒子」），可是出來後我又想到那位可憐的藝術家，因為我一直的好奇而導致他的作品全毀，我這樣一走了之似乎太沒有道德了，因此我又走回去準備跟他道歉，可是沒想到他竟然已經離開了，也許是傷心過度吧！接著我有好奇的爬上鷹架看看，上面除了工具箱之外就沒有其他的東西了，於是我拿了螺絲起子後就又爬了下來，然後離開這個地方。



員工專區

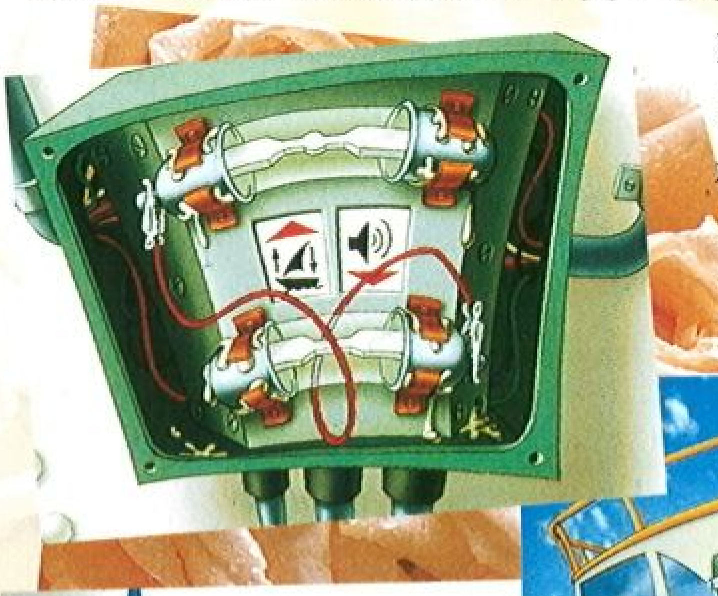
(Employees Only)

接著我來到了員工專區（ Employees Only 在底層的後方，賭場的旁邊），這邊有許多曾經贏得 TMT 比賽的人的照片以及 Thyph 船長的泳裝照，而最裡面則是一道保險門，嘿！像這樣的地方是最有可能有我需要的東西，於是我伸手去推動這扇鐵門（選 other ，然後輸入 push ，你可以不用理會那些瞄準你的重型武器，它們不會傷害你的），嘿！不知道那個人竟然沒鎖門，這倒也好，我可以溜進去看看。在這間密室裡，我首先看到右邊的桌椅附近有一支「棒子」，接著我又看到冰箱的門上有一張 Thygh 的裸照，哇！眞是太刺激了。而遠處的煮咖啡機旁邊則有 KZ Sexual Lubricant ，在微波爐上還有一條電線，在拿完所有可以拿的東西後，我決定到船頂的艦橋透一下新鮮空氣，畢竟偷偷的摸進這種私人的地方是蠻心虛的。

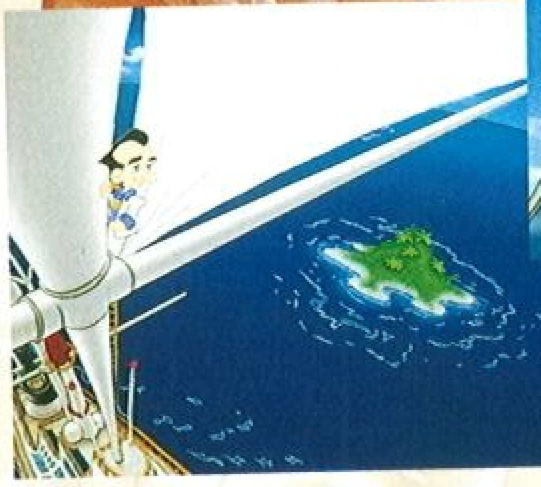
艦橋

(bridge)

來到艦橋（ bridge 在最上層的前方）後，我爬上船桅眺望遠方，這時我忽然想起，這船的帆布（ sail ）不正是我需要的材料嗎？於是我趕快爬下來準備進控制室將帆布升起，可是當我進去控制室後（你的右邊有一支「棒子」），我發現裡面有一隻惡犬看守著，所以我又快逃出來，以免被狗給咬傷，可是如果我不進去，我又該怎樣才能將帆布升起呢？對了，剛剛匆匆的一瞥好像看到控制器就在門的附近，那麼說外面的這個鐵箱就是控制器了，於是我拿出螺絲起子很快的卸下鐵箱的外殼，馬上映入我的眼簾的就是帆布控制器和擴音控制器，嘿！這下我可猜對了，不過這裡並沒有可以扳動的開關，這又是一大麻煩了，這時我的耳邊忽然響起廣播的聲音，這可給了我一個靈感，也許我可以利用剛拿到的電線將兩個開關連在一起，這樣一來，如果船上有擴音，那麼帆布就會自動升起了。嘿嘿！我果然是天才。在我把電線接好後，我又爬上船桅上去等待，果然，船上的擴音機一傳出聲音，帆布就開始升起了，這下我可以實現我對 Jamie 的承諾了，不過我要到那裡找刀子來切割這塊大帆布呢？對了，餐廳裡應該有刀子才對，於是我就又快速的來到餐廳（ The Heaving HO'，在第三層的中間）。







餐廳

(The Heaving HO')

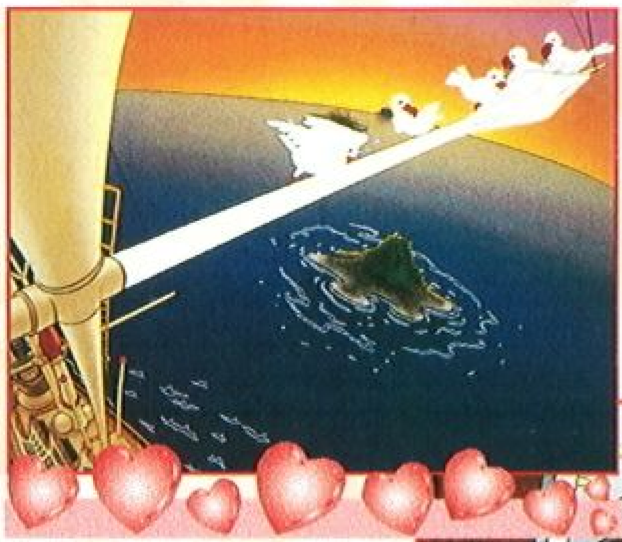
進餐廳之後，我看到了好多好多的美食，想一想我也很久沒吃東西了，於是我就隨手拿了一些豆子吃（左邊的 bean dip ），不過一吃完後我就覺得肚子不太對勁，果然馬上我就放了一個臭屁（可以用滑鼠按一下自己，然後再選 fart 試試），接著

我又在最底下的食物上發現一支「棒子」，然後我看到廚師前面有一把我最需要的刀，於是我便向前跟廚師聊天，接著我請他給我一份特製的豬肉，然後我又繼續跟他交談，大概是因爲我一直誇讚他弄的肉太好吃了吧，所以就又把最後一份肉給我，然後他就離開了去準備補充。嘿！這下子豈不是四處無人了嗎？雖然廚師交代過不要碰任何東西，但是…所以我就開始動手拿我需要的東西，首先我拿起前面的刀子，然後我又拆下保溫燈的燈泡，接著我發現有一條香腸似乎有點古怪，原來它是這遊戲中的小精靈－「棒子」。

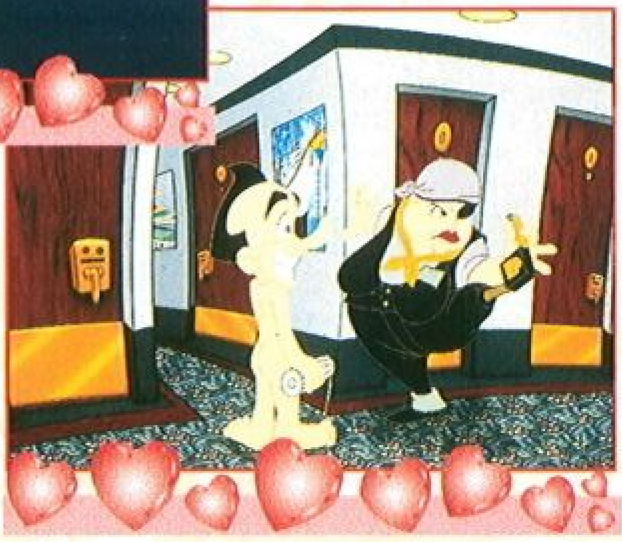


艦橋

(bridge)



在餐廳拿到我需要的東西後，我又再次的回到艦橋，然後爬上船桅靜靜的等待帆布放下，就當擴音響起，我立刻走向船桅的橫桿，然後開始用刀子割帆布，就當我剛割好的同時，擴音機又再次的響起，這下可糟糕了，帆布快速的收起來，還把我給困在裡面，最糟糕的是這是今天最後的一次擴音了，看來我只好乖乖的待在帆布理一個晚上了。隔天早晨，我在迷迷糊糊中忽然聽到擴音機傳來早安的聲音，忽然間帆布又開始升起，哇！眞糟糕，我沒抓緊啊！於是我就掉到艦橋上面，可眞是痛死我了，不過還好我總算拿到Jamie所需要的布料了。



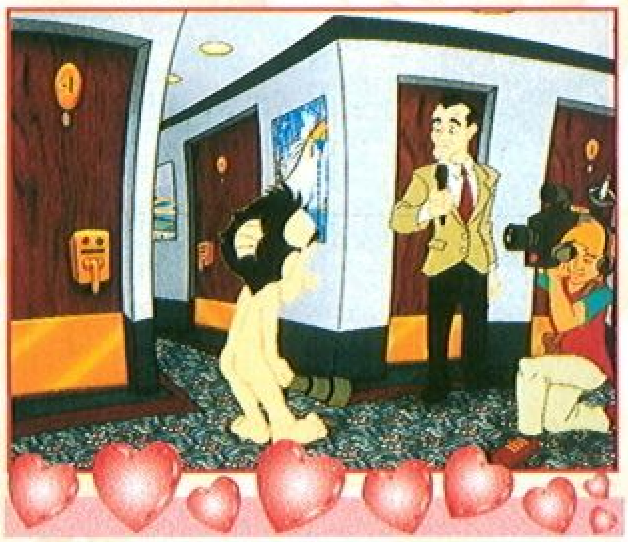
於是我就到舞廳找Jamie，在跟她交談的時候，我拿出布料給她，她看到後竟然要求我脫衣服給她做樣本，這未免也太過分了，不過既然是我提議的，我也只好配合她了，本來我還留下內褲沒脫，沒想到她竟然還叫我脫下給她，這下我又要赤裸裸的跑回自己的房間了，希望這一次，不會再被其他人看見了。天啊！竟然又在最後關頭遇到人，還是我認識的 Peggy ，這下可被她好好的消遣了。

舞廳

(Captain Queeg's Ballroom)

換好衣服後，我又回到舞廳找Jamie，在要進入舞廳前，我看到Jamie留在門上的字條，她要我直接到舞臺的後面找她，嘿！這是不是什麼特殊的暗示，於是我就大步的向舞臺後邁進（從左邊的那扇門進入）。當我一進去後，發現裡面是一片黑暗，我原先以爲是Jamie在跟我開玩笑，所以我還小小聲的呼喊著她的名字，可是忽然間燈光就全部都亮了，而我正站在伸展台的正中間，台下則是一堆人正在看我表演，原來我上當了，不過我也沒有漏氣，我馬上就展開模特兒的步伐，從容悠閒的在伸展台上走著，當我走到這前端時，觀衆大概被我的丰采給迷住了吧，他們竟然一窩蜂的開始拉扯我身上的衣服，天啊！又來了，我的衣服又被撕破了，希望這次回房間的路上眞的不會在遇到其他人了。不過我必沒有那麼好運，就當我要到房間時，轉角處忽然冒出幾個記者對我拍照，唉！就算想訪問我也不用挑這樣的時間。

當我再次穿好衣服時，我又回到舞廳，這時我只發現Jamie留在門上的字條，她走了，她竟然沒答謝我就走了。接著我提起精神來到最佳服裝競技場，我想這一次一定沒問題了，因爲藉由 Jamie 的幫忙，現在我身上的衣服已經是最流行的款式了，於是我再一次的啓動機器，果然，這一次我拿了一百分。我又通過一項測試了。



賭場

(Pair O'Dice Casino)

接著我來到了賭場（ Pair O'Dice Casino 在底層的右方，請注意下方的座位上有支「棒子」）這裡的人還眞多，根本就沒有我可以參加的地方，也沒有服務生來招待我，難道他們不知道我現在已經是名人了嗎？旣然這樣，那就別怪我無情了，我決定先去餐廳準備我的特殊彈藥再回來（到餐廳吃些豆子）。在做完充分準備之後，我悄悄的走近人群，然後…（選自己，然後再按下 fart ），喔…眞是舒服，不過氣味也實在太差了，難怪人一下子就都跑光了，現在就只剩我和經理人了。

我很禮貌的跟他說幾句客套話，不過這傢伙竟然不理我，眞是可惡啊！所以我決定好好的修理他一番，於是我決定要開始玩骰子，他拿了機器的骰子給我後，我用力的擲下去，並且祈禱能夠贏錢，不過事與願違，我竟然輸了，爲了討回面子，我又繼續了幾次，可是結果都是一樣－輸輸輸，最後我心想，也許是這些骰子有點古怪，所以我向經理人詢問可否使用我自己的骰子，不過他說不行，嘿！這分明就是說他們的骰子有問題嘛！好吧！那我也來作弊，我先趁著經理人不注意的時候偷偷的用衛生紙擦亮我自己的骰子，讓它們看起來新的像賭場裡用的一樣，然後等經理人給我骰子後，我就偷偷的用我自己的骰子擲，哈！果然通殺，我就知道問題在此，接著我就狠狠的狂砍他一番，這時候忽然有位美女走過來，嘿！賭場裡的常勝客總是能夠吸引美女的，這位性感的美女 Dewmi ，請我一起去她的房間玩脫衣骰子（ Strip Liar's Dice ），哇!!這麼好的邀約我當然不會錯過。



脫衣骰子

(Strip Liar's Dice)

於是我就跟著 Dewmi 一起回到她的房間，並且準備開始我們的遊戲（如果你不會玩，你可以按下 how to play 參閱說明），首先， Dewmi 有耐心的跟我解釋遊戲規則，她說這遊戲基本上就是猜測一共有幾個某個點數的骰子，不過遊戲用的骰子和一般的骰子不同，遊戲的骰子沒有一點，而是用牛眼代替，在猜測的過程中，牛眼可以被看成是你所猜測的點數， challenge 就是打開杯子看所有的骰子， bet 是用來取得猜測權，不過先決條件是你必須提高猜測的骰子數（愈右邊的代表越高；如果骰子數相同，則比骰子的點數），然後我們就開始這種令人興奮的遊戲，可是一開始我因爲還不太懂規則，所以連輸了幾盤，不過當我漸漸瞭解規則後，我就開始不斷的贏（這邊唯一的策略就是存檔；骰子擲完後就存，然後大略的猜一下，接著你就已經知道 Dewmi 的底牌了，然後重新載入遊戲再猜，直到你贏爲止。請注意，猜測權在誰手上是很重要的，因爲 Dewmi 通常不會猜錯）。





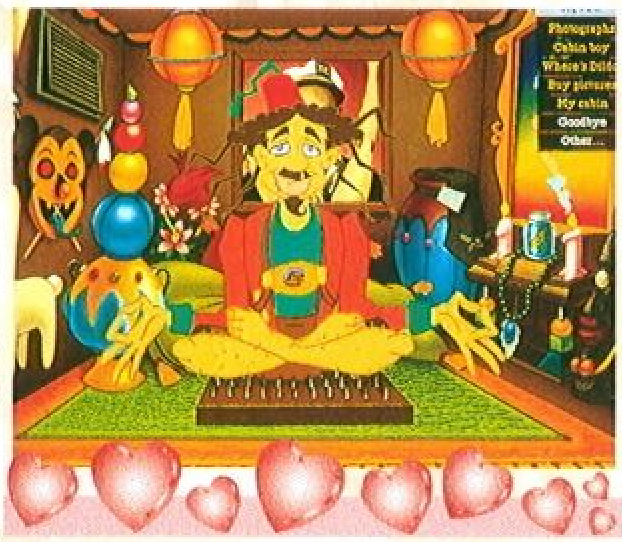
等 Dewmi 手上的錢輸完後，她就開始脫衣服了，鞋子、上衣、長裙，哇！實在太刺激了，不過這時候，她突然要求說要脫耳環，這實在是有點過分，不過因爲我的手氣正順，所以我也不在意，最後，她終於脫下內褲，哇！眞是太刺激了，可是她也有一點小奸詐，竟然用杯子擋住我的視線，不過沒關係，因爲接下來的一把又是我贏了，這下，嘿嘿嘿…這時我雙眼緊緊的盯住她的胸部，深怕一時之間漏了什麼，眼看著她就要脫了，結果她又問我要不要喝點東西緩和一下情緒，本來我是不願意，可是她又再三的要求，這樣我也不好意思拒絕，而且反正她是跑不掉的，所以我就答應她先喝一杯，沒想到我才喝一口就…。當我醒過來後，我赤裸裸的躺在 Dewmi 的浴池裡，唉！我又得偷偷摸摸的回去了，沒有意外，這一次我遇到了一位修女，反正我也已經習慣了，就當我正在穿衣服時，我聽到了擴音機傳來我通過賭博測試的廣播，耶！我又通過了一項測試，現在我只剩三項了。

不過我現在沒有太多時間可以慶祝，我要先回到 Dewni 的房間（打開地圖你就會發現她的房間）看看她還在不在，不過當我到時，那裡只是一間空蕩蕩的艙房而已，沒有任何一個人待在那裡，而我只在她的房裡發現她用來迷昏我的藥品， Orgasmic Powder ，於是我順手拿了這些藥品，也許它可以爲我贏得往後的比賽也說不定。

甲板

(Promenade Deck)

這時我想起游泳池畔那位迷人的裸體小姐 Drew ，於是我來到甲板上(Promenade Deck 第二層中間)找 Peggy 詢問有關於服務生的事情，並請教她該如何打開房門，同時我也問了一下員工專區的那些鎖，不過她拉拉喳喳的說了一堆，我也聽不太懂，所以我乾脆直接問她該用怎樣的號碼才能打開那些鎖(用 other 輸入 combonation)，她也很豪爽的告訴我是 38-24-36 ，哇！這應該是她心目中理想的三圍數子吧。接著我就到員工專區打開這些鎖(最下面一排左邊數來第二個)，原來裡面藏有一個人，他叫做 Xqwzts ，他專門偷拍船上每個人的房間，當然，我也不例外的被偷拍了下來，爲了避免自己見不得人的照片外流，我只好花錢買下這些照片，不過不論我怎麼討好他，他總是不給我鑰匙，最後我只好悻悻然的離開。

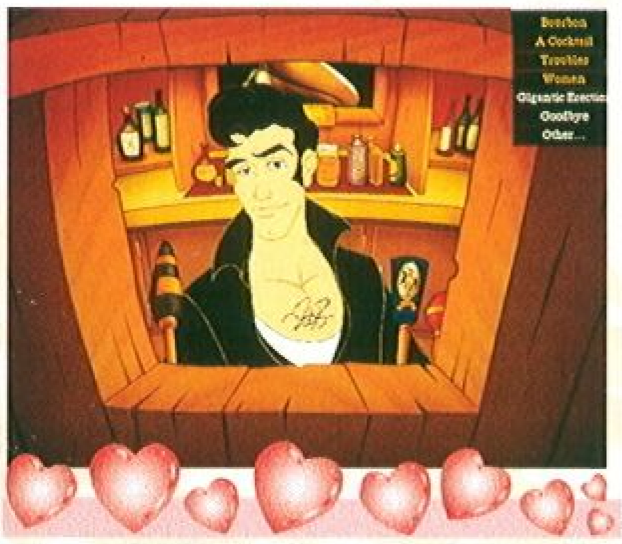


隨後我又去找 Peggy詢問關於 Xqwzts 的一切， Peggy 說 Xqwzts 喜歡旅行，而他目前最想要的便是一本美國護照，這下我可就能討好他了，因爲我正好有美國護照。在離開甲板後，我立刻到大廳櫃檯要回我的護照，可是這個該死的櫃檯就是不肯給，硬是要我拿出有照片的證明文件來證明我就是 Larry 本人，這下子可眞把我氣死了，這時我回頭瞥見一旁有一支電話，於是我便走過去打電話到櫃檯戲弄這個他，哈哈！這樣一來我心情好多了，人心情一好頭腦就變的靈光，我悄悄的躲到一旁，拿出膠水塗抹在剛剛向 Xqwzts 買的照片後面，再將照片貼在我的門卡上，這樣我的照片證明就完成了，然後我又光明正大的拿這張證明給櫃檯看，這下他可不得不把我的護照還給我了，我拿了護照就再去找 Xqwzts ，並且答應把護照借給他去複製，在他神奇的消失之後，我拿走了他留下的鑰匙(他離開前會從帽中拿出來，並掛在左邊)，這時我又看到牆上掛著的竟然是偉大的遊戲作者，於是我趕緊膜拜一番，謝謝他給我這樣的好遊戲(從遊戲選單選 help，再選 about ，然後你將會在作者群的正中間發現一根「棒子」)。

船尾樓甲板

(Poop Deck)

接著我又來到了船尾樓甲板(Poop Deck 在第三後面的中間)，哇！這兩個女的眞是「雄偉」，在跟她門交談後，我發現她們原來就是 Peoples 雜誌上提到的Juggs，而她們如果遇上 Silicone Lubricant 和高溫，她們就會異常的興奮，嘿嘿！這我可眞的要試試，於是我趕快跟她們說再見，然後快速跑往水手大廳(Proud Lil' Seaman Lounge ，第二層)，就當我要偷溜進Juggs的化妝間時，一旁吧台的Jackson叫住了我，並且把我訓斥了一頓，於是我只好假裝要點些雞尾酒來喝(在吧台左邊有一支「棒子」，就在窗戶缺口處)，雖然我一邊喝著雞尾酒一邊和Jackson聊天，但是我可沒忘記要想辦法進入化妝室，忽然間我就想起 Gigantic Erection 是一種很難準備的飲料，於是我就請 Jackson 幫我調製，然後趁著他離開吧台的時候，我就偷溜進Juggs的化妝室(左邊稻草旁有一支「棒子」)。



在這邊我苦思著該如何讓Juggs噴上 Silicone Lubricant 呢？忽然，我靈光一閃，於是我很快的將手邊的Silicone Lubricant和化妝台上的髮膠(Deodorant)交換，然後我又仔細的看了一下，果然很像，應該可以騙過Juggs，接著我又按下按鈕(中間的紅色按鈕)將燈光架放下，然後我就走出來將舞臺用的燈光換成在餐廳拿到的加熱燈泡，然後我再進化妝室將燈光架升起(可以再跟 Jackson 點一杯 Gigantic Erection)，現在我就等著看好戲囉！

在等待的空閒時間，我先到外面的甲板透透氣(請注意，你必須先離開水手大廳，遊戲才可以繼續進行)，當我聽到大廳傳來音樂聲的時候，我才再次的進入。哇!!她們的穿著還是眞火辣，沒一會她們便邀我上去做特別秀，這可眞是千載難逢的好機會，就算我的精心設計沒有成功，我也會有些許「油水」可賺，上台後我便隨著她們載歌載舞，忽然間，她們就開始瘋狂的異常舉動，原來我的心血

沒有白費，眞是賺翻了。在房裡穿好衣服後，我又

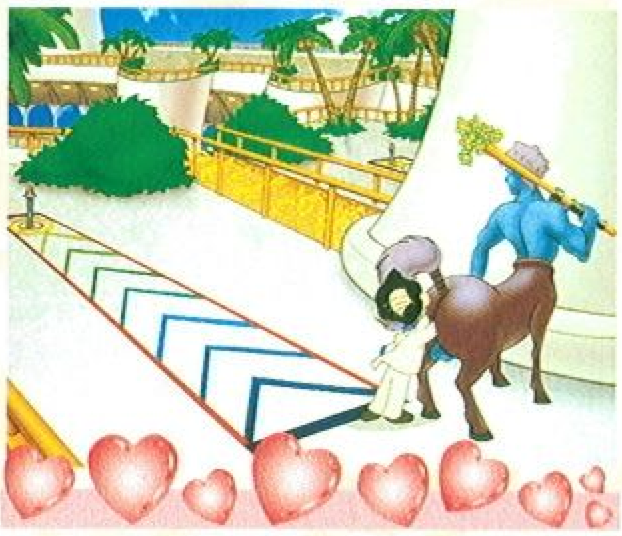


回到水手大廳，舞臺上是一片凌亂，可見得剛剛是多麼的瘋狂啊！我上舞臺撿起被丟落一旁的霓虹燈（在舞臺的最右邊），然後再到左邊檢起遙控器。

馬蹄鐵競賽

(horseshoes competition)

現在我要來去參加擲馬蹄鐵競賽了（ horse-shoes competition 在第三層後方；請注意，場景的正中間有一支「棒子」），我先將 TMT 卡插入讀卡機（人頭馬的屁股），然後從馬腳上拿起馬蹄鐵，接著以漂亮的姿勢丟出，結果竟然沒套上，眞是糗大了。這時我想到這裡的正下方正是公園，而我在雕像的上頭看到，從天花板上插下來的兩支鐵棒應該就是我現在要套的鐵棒了，於是我放棄剩下的馬蹄鐵，然後拿回我的 TMT 卡就跑到花園，我抬頭看了一下，我果然沒有記錯，於是我爬上維納斯雕像這邊的鷹架，然後將霓虹燈纏繞在鐵棒上頭，嘿！電磁鐵，我的物理學的還不差吧！接著我又



再次的向擲馬蹄鐵競賽挑戰，當然，在開始擲之前，我得先用遙控器打開霓虹燈的電源好讓電磁鐵發揮功效，接著就是一連串完美的演出，我輕而易舉的通過了這場測試。

保齡球大賽

接著我該來參加保齡球大賽了（在底層的後方），來到球場（河馬身後有一支「棒子」）後我先將 TMT 卡插進讀卡機（海象的嘴），然後拿起保齡球，接著和以往一樣，我用力的將球滾出去，可是結果也和以往差不多—八瓶，這下我又沒通過了，看起來我是眞的需要從頭作弊到尾。

黑衣美女

(Annatte Boning)

首先，我回到 Xqwzts 的房間找他幫忙，結果他竟然不在，這下可沒人可以幫我了，不過就在我要離開的時候，我聽到左邊的通風口傳來熟悉的聲音，耶？這不是我在餐廳聽到的聲音嗎？在好奇心的驅使下，我用螺絲起子打開通風口，然後爬了進去，最後我來到了一間黑暗的房間，而所有的聲音正是從這裡發出的，太棒了！我一定是來到了天堂，所以我快速的脫光了所有的衣服，然後大方的詢問哪一位女士要先來，這時候忽然燈光大亮，天啊！這裡是點心室，而這些人發出聲音是因爲東西太好吃了，而我就像一個變態一樣的站在桌上，這結果可想而知，他們把我轟了出來。回到房間後，我

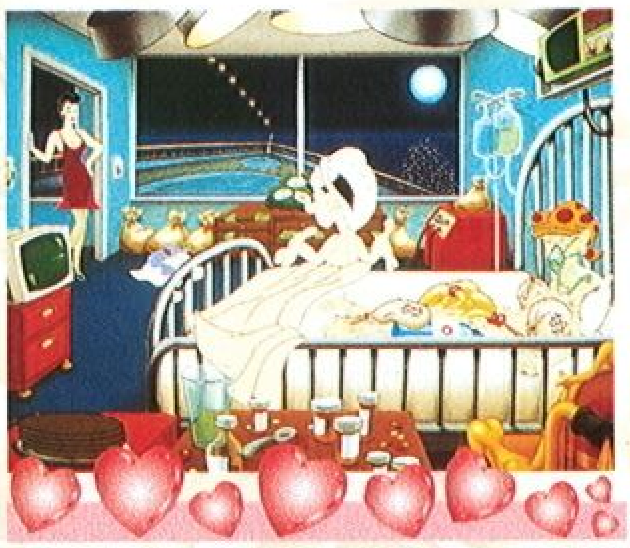


發現有一個身著黑衣的高貴美女正坐在我的床上，她說她剛剛在點心室有看到我，而她正渴望做某件事，她在「暗示」我之後就離開了。

收到她的「暗示」後，我立刻穿好衣服，並且撿起她丟在地上的手帕，然後直奔餐廳旁的點心室，不過，點心室裡已經沒有任何一個人了，看起來沒有任何人可以告訴我這位高貴的美女是誰了，這時我的鼻子發揮了它最大的功用，我聞啊聞的，我發現她剛剛應該是坐在左下角的椅子上，我仔細的察看了一下，我又發現椅子下有一份保險單，由保險單上我知道了她叫做 Annatte Boning ，於是我又到櫃檯詢問她的資料，可是 Peter 卻不肯告訴我，這個可惡的 Peter 總是跟我作對，不過道高一尺魔高一丈，我轉身用一旁的白色電話打到櫃檯，並要求 Peter 幫我轉接給 Boning ，不過接電話的人卻不對，於是我又再試了一次，可是結果還是一樣，難道是她的家人不讓她接聽電話嗎？

最後我決定直接到她的房間找她，首先，我先佯裝要 Peter 幫我查一下我的帳單，然後便趁著他離開的時候，我偷按了一下櫃檯電話上的紅色按鈕，這時電話上馬上就顯示出剛剛 Peter 所按的分機，也就是 Boning 的電話，接著語音系統又告訴我

這間房間是 1009 室，也就是船主的房間，於是我就來到這間的房門口，而爲了給 Boning 一個驚喜，我偷偷的開門溜了進去，進門後我只看到黑壓壓的房間裡有張床，床上躺著一的胸前突出的人，我心想這一定是她沒錯，於是我就偷偷的爬上床，然後…忽然燈光亮了，我轉頭一看，發現站在門口開燈的就是 Boning ，這時我急忙的在轉頭過來看床上的「她」，哇！我的天啊，是他， Boning 先生，這下我可有的解釋了，我急忙得跟 Boning 解釋我不是同性戀，我也不是故意要害死他先生，可是她根本不理會我的話，還將我的衣服丟掉，然後把我趕出房間。



我回房穿好衣服後，我暗自的悔恨自己太過於急色，還沒看清楚就亂來，而且在看到 Boning 先生後，我也想起了這對夫妻的影像，他們就是比我早一步上船的那對夫妻，如果我早點想起來，我就不會這樣亂來了，只不過現在想這個都是多餘的了，因爲事情已經發生，我還是多想想怎麼善後吧！於是我再次的前去找 Boning ，希望能跟她解釋清楚，不過這一次門鎖住了，大概她怕又有人亂闖吧！所以我禮貌性的按了一下電鈴（門右邊的紅色按鈕），很快 Boning 就出來了，不過她依然不理會我的解釋，最後我將撿到的保險單給她，而她也給了我巨額的股票作爲報答，但這並不是我希望的，接下來我還想跟她解釋，不過她卻說出不想再見到我的話，所以我只好悻悻然的離開了。

保齡球大賽

人在心情鬱悶的時候最好就是用力的丟一些東西來出氣，於是我決定要繼續進行保齡球大賽，只不過這次我要徹底的作弊，首先我來到的球場下的艙房（ Aft Hold ）打開保齡球箱（ Hopper 就在你身後），然後我對著保齡球噴灑髮膠（ Deodor-ant ），接著我再次的回到球場，插入我的 TMT 卡，拿起我的保齡球，並用手帕在上面擦一些潤滑劑（ KZ Sexual Labricant ），然後將球用力的丟出，碰！清脆響亮的一聲，一切灰飛煙滅，Peggy的說法果然正確，接下來我就如法炮製，不但是一掃悶氣，也爲自己贏得這場保齡球賽。

Drew 的衣服



接下來我就只剩下烹飪大賽了，不過在我通過所有比賽之前，我要先去找裸體美女 Drew ，並且想辦法將她帶到我的房裡，如果我沒記錯的話，所有人的行李都應該是放在前艙房裡（ Forward Hold 在底層的最前端，這裡有支「棒子」在走邊的行李後面），不如我就到那裡試試看是不是能爲她找一件合適的衣服，反正我有 Xwqzts 的鑰匙可以打開任何一間艙房。喔，該死！這裡面怎會有一隻猩猩，好痛啊！這隻死猩猩竟然敢拿東西砸我，讓我來看看這是什麼東西，喔，這個行李箱剛好是 Drew 的，那這裡面一定有她的衣服了，沒想到我還因禍得福，我還是快走吧，省得又被猩猩拿東西砸。

現在我有衣服了，嘿， Drew 可沒有不到我房裡的藉口了，於是我很快的就到游泳池畔找她（在要進入游泳池的畫面時，右邊樹叢下還有一支「棒子」），然後我邀請她到我的房間，果然不出我所料，她又說她沒有衣服穿，所以不能到處亂走，嘿！這次我可是有備而來的，我馬上跟她說我找到她的行李箱了，裡面有她的衣服，請她放心，這麼一來她只好乖乖的跟我走了。到房間之後，她藉口說要進去沖一下澡，可是我等了好久，她就是不肯出來，這下我又覺得她在耍我了，因此，我就故意沖一下馬桶，讓所有的冷水往這邊跑，嘿嘿！她果然馬上就跑出來，不過眞正的結果和我預期的完全不相同，她生氣的罵我幾句就走了，這下我可弄巧成拙了。



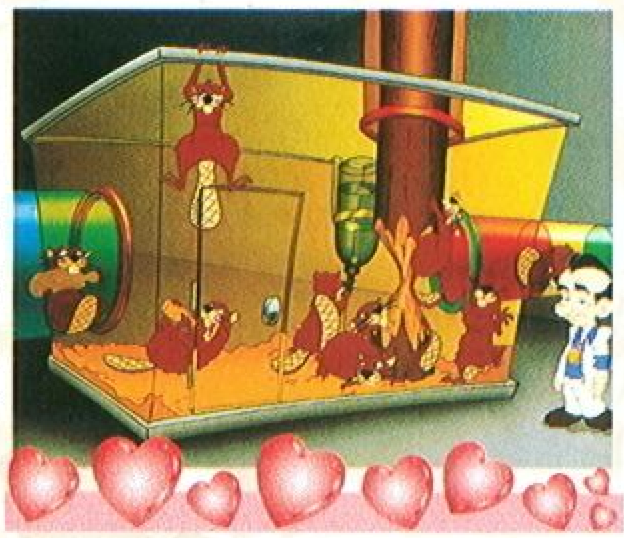
廚房

（ kitchen ）

看來我現在也沒有其他事情可以忙了，我唯一能做的就是專心的比完烹飪比賽，要烹飪當然是要到廚房囉（ kitchen 在第三層的中間，右邊一串香腸的最下面一個是「棒子」），由於我根本不會烹調，所以我四處找找看有沒有食譜之類的東西，最後我終於發現中間桌上的魚是用一份載有食譜的報紙包著，所以我拿起這條魚，並且將魚丟掉，然後仔細的閱讀上面記載的食譜，上面說我只需用海狸奶、萊姆汁、鹽、發酵菌和金柑就可烘製一個可口的脆餅。

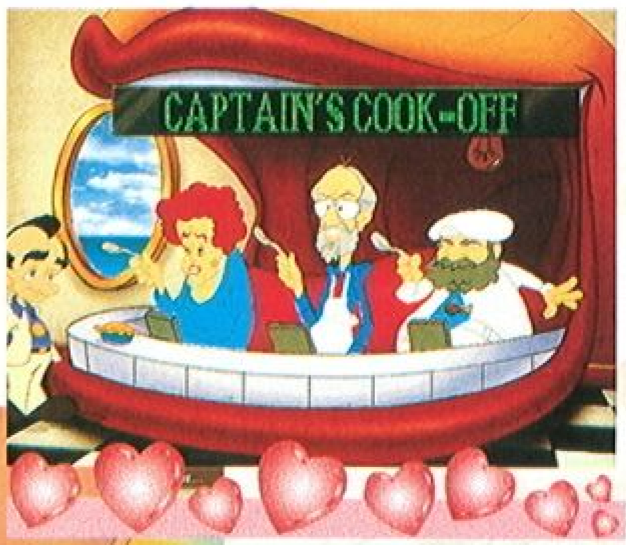
於是我又開始在廚房裡東翻西找的，可是我只有在西南方上找到鹽和一個可以用來和材料的盆子，於是我開始回想這船上的每一個地方，我想到在遇到 Rod 的那塊甲板（ Fo'c's'le ）上有一個盆栽是羊的造型，而羊的眼睛等似乎就是金柑了，於是我趕快的跑到那裡仔細的看看，果然這就是金柑，於是我又趁著沒人的時候偷偷的將它摘下，接著我又想起在保齡球場下面的艙房似乎有類似老鼠的動物出現，也許那是海狸也說不定，於是我就到後艙房（ lower Aft Hold ）。

哇哈！一大堆海狸，於是我隨便抓了幾支就開始擠奶（選海狸，然後用 other 輸入 milk ）。至於萊姆汁，我就回到水手大廳拜託 Jackson 幫我調製（用 other 輸入 lime juice ），雖然需要低聲下氣，但是最後他終究還是給我一份萊姆汁，現在我只剩發酵菌了，可是我絞盡腦汁就是沒有想到這艘船上那裡會有這類的東西。



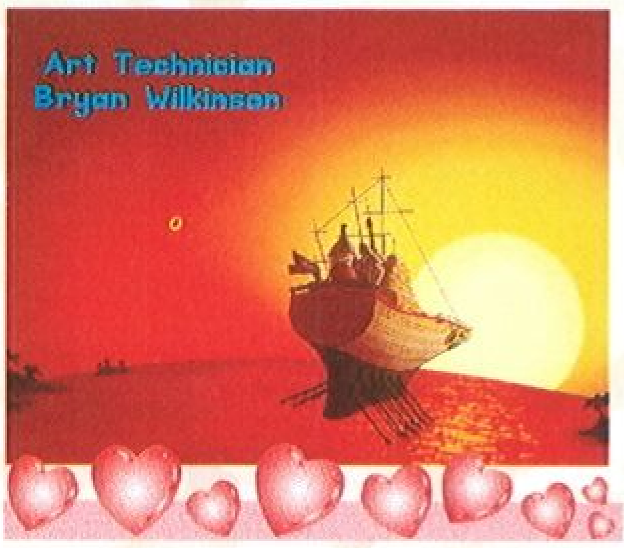
烹飪比賽

最後我終於想起自己的房間有沖澡的地方，那裡是比較潮濕，最有可能長菌類了，於是我又回到自己的房間，果然皇天不負苦心人，我終於找到發酵菌了，不過這應該是從 Drew 身上沖下來的細菌所長成的，不知道是不是可以吃，可是我又找不到期它的發酵菌，所以就假設它是可以吃的吧！反正就算有毒，也不是我吃。於是我帶著所有的材料再次的回到廚房，根據食譜的指示，首先我將東西丟進中間的起司製造機（對 CyberCheese 2000 使用 mold ），然後我再將金柑淋在起司上（這個動作一定要在廚房才有效），最後將東西放進烤箱中，幾分鐘後，香噴噴的酥餅就完成，然後我就拿著酥餅到烹飪比賽的會場，不過在我將酥餅拿給裁判之前，我記起以往比賽失利的情形，所以我乾脆狠心的把 Dewmi 的藥水（ orgasmic powder ）加在酥餅上，然後才將酥餅拿給裁判，這些可憐不知情的裁判還一大口的將酥餅塞進嘴裡，看到藥力生效後，我才知道原來喝下這種藥水的樣子竟是如此的醜陋，不過沒關係那已經過去了，因爲我的目的已經達到了，擴音機裡正傳來我通過最後一項測試的廣播。





既然我已經通過所有的比賽了，接下來，我當然是要找美豔的船長，Thygh，一起度過一個星期。當我來到船長的艙房（ Captain's Quarters ，在最上層的後方），我先禮貌性的敲敲門（選 other ，然後輸入 knock ），接著我看到一個人被抬了出來，他自稱是上星期的贏家，並且勸我不要進去，嘿！這傢伙怎麼可以這樣呢，自己享盡了豔福，卻要我不要進去，我可是費了九牛二虎之力才贏得最後的勝利，我怎能輕易的放棄呢？於是我邁開我的步伐，筆直的往艙房裡走去，沒想到艙房內的景色是如此的美，而我最心愛的船長就在前方了，她已經是我的了，我迫不及待的飛奔向前，急著想投入 Thygh的懷裡，可是沒想到她竟然拒絕了我，這讓我感到十分的錯愕，我跟她爭辯著，可是她依然不願意，難道就只爲我在上船時調侃她嗎？還是因爲我用的是免費的船票？喔，我眞是十分的沮喪，就在我要放棄時，她突然提到將來她最希望能夠駕駛一艘原油輪，哈！眞是峰迴路轉，我馬上拿出 Boning 給我的股票，我要讓她知道，跟著我，她的願望就會實現，果然，她馬上就投入我的懷抱，而我們便一起踏上這段浪漫的愛之航。



百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

★ 面額 3.5元 酬費 350元，另贈雜誌一期
☆ 面額 5元 酬費 500元，另贈雜誌一期
★ 面額 9元 酬費 900元，另贈雜誌一期
☆ 面額 12元 酬費 1200元，另贈雜誌一期



私掠者2：黯星梟雄一密技招式

5.00

●朱允中

在戰鬥方面，若果覺得遊戲難度太高的話，可在航行時按下ALT-N鍵，便會進入航行地圖畫面，這時按下F鍵開始搜尋，並鍵入以下密碼：

REP ME UP：維修船隻、機身和防護罩至100%，得到百分百的後燃器燃油。PETY PETY：將雷射激光的熱度降至0度CHILL OUT：取得無限NUKESNO TALENT：不死身，無敵也！(此秘技只有航行時可用，返停機坪後即失效)



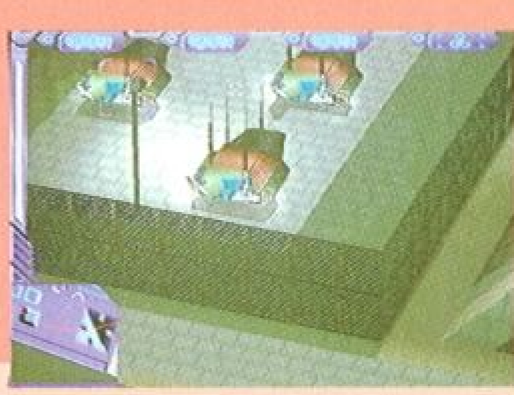
烽火連天 資源增加法

3.50

●Hakka

!the sun also rises=關閉戰爭迷霧功能

!golden boy=增加5000個資源數量



極道梟雄 II 隱藏密技

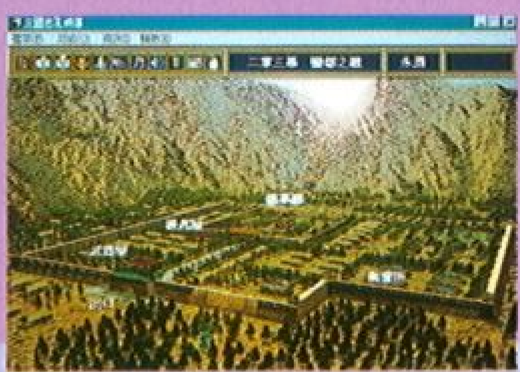
5.00

●何建興

(1)編輯您的PLAY.BAT檔。(2)將@main /w /g改成@main /w /g /m。(3)執行PLAY.BAT。(4)LOGIN或重新載入進度。(5)執行以上動作之後，到選購裝備的畫面去；按著「.」鍵不放，您將發現金錢會以每一萬元增加。(6)到研發裝備的畫面去；按下「U」鍵，您將發現正在發展中的裝備馬上就能用了。(7)若按上方數字鍵「O」，就會出現新的東西可以研發。

(8)在遊戲開始後若按下「Q」鍵，則您將取得所有武器並補滿血。

P.S. 使用以上密技會有一個情形，就是當任務完成後會直接回到DOS；所以，建議各位玩家改錯或裝備之後存檔並回到DOS，將PLAY.BAT改回來就可以了。



孔明傳一

3.50

能力增加法

●施偉仁

從第二章開始，道具店就有賣增加能力的道具；先讓孔明、趙雲等重要武將多買幾個，上戰場後馬上將這些道具用完然後再全軍徹退恢復最初戰鬥的樣子，此時再查看這些將軍的狀態，你會發現道具都恢復原本的樣子可是能力卻保留下來，只要不斷的重覆此步驟很快就能天下無敵。



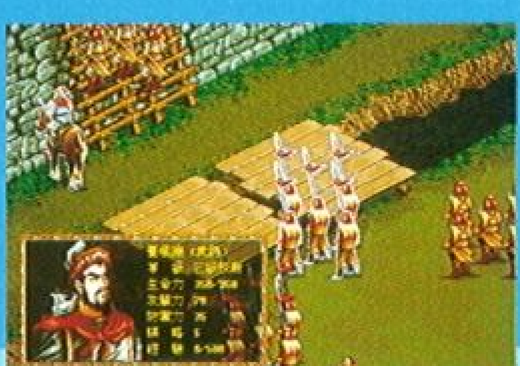
魔神戰記Ⅱ

3.50

賺錢法

●黃文昌

在魔神戰記Ⅱ中玩家是否因爲沒錢而與各類敵人大戰幾次呢？又賺不了很多錢？現在告訴各位玩家一個賺『大』錢的好方法，就是在『拉瑪巴德村』旁的平原附近，有一種黃色的恐龍，每一隻雖然只有3的HP但是非常會『落ㄌㄠ、跑』，且會不易擊中，但是每隻打死後有2000的錢（如圖 <只有6的經驗值>），這下子可賺翻了。



三國英雄傳

5.00

SUPER密技

●遊俠人

先鍵入“Ctrl+s+h”啓動密技。F5　直接過關勝利。F6　我方失敗。N　本回合重新開始（對方回合結束）。F1　全體休息。+　將領升級。F8　關閉密技。



毀滅戰神

9.00

無敵密技

●小毛

在遊戲中鍵入以下指令，即可啓動該項密技功能。\ragamuffin　無敵。\dig　穿牆。\arms　取得所有武器彈藥。\gift　取得所有輔助道具。\overdrive　增加武器能量。\vici　結束目前關卡。\aimove　凍結怪物AI，不會攻擊。\grav　輕重力狀態。\poed　無重力狀態。\bload　直接跳至特定關卡（須輸入關卡編號）。\sputnik　顯示關卡完整地圖。\amobject　在地圖上顯示物品位置。\trame　顯示畫面轉換速率。\guns　丟掉所有武器彈藥。\oreilly　取得雷達追踪器。\blub　切換慢動作。\fmk　補滿生命值。\ouch　逐次減少生命值。\gobbet　自殺。\76trumbos　顯示SFX。\gps　顯示座標。\\　重覆前次密技。



遊戲搖桿的代名詞：
THRUSTMASTER
NEW
F-22 PRO
NEW
PHAZER PAD
NEW
TOP GUN
TOP GUN
NEW
WIZZARD PINBALL
CONTROLLER
FORMULA T2
USNF'97
F-16 FLCS
附中文手册
F-16 TQS
RCS
歡迎蒞臨
1997年電腦育樂展
台北攤位A436-440/高雄
1997年2月13日-2月25日
米利亞® 是憶弘國際有限公司的註冊商標
MEDIA MASTER
Multimedia Products
米利亞多媒體
產品銷售聯盟
台灣區總代理：
憶弘國際有限公司
http://www.mmi.com.tw
以上各產品商標均屬原廠商所有700多種國內外 MPC/MAC版光碟任您選購，請認明貼有"米利亞®"標籤才是合法光碟真品
郵政劃撥帳號：18368560
帳戶：憶弘國際有限公司


正宗
台灣十六張麻將2
來摸個幾圈吧！
麻將+RPG＝全新的遊
戲樂趣。有劇情和多
種結局喔！
讓您打的輕鬆快樂，
賭注大小、對手任君
選擇。
參加至尊盃麻將名人
邀請賽，讓您測驗自
己的實力如何。
睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏
全程支援滑鼠，一鼠玩到底！
擬真立體視角，臨場感再現！
對手個性十足，語音活靈活現。
熱烈發售中！
MULTI PLAYER
支援網路多人連線
大宇資訊有限公司



遙遠的呼喚
亙古的傳說
交織成一首澎湃的
中世紀英雄史詩
好評發售中
魔神戰記 II
氣勢磅礡之戰鬥曲折動人之劇情
中世紀歐洲風格造型典雅且細緻
武器道具種類多尋訪寶物樂無窮
大宇資訊有限公司 服務專線：(02) 3560955


發狂的貓
潰不成軍的狗
一位能和動物溝通的男孩
爲了保衛小鎮
男孩決心遏止貓的暴行
號召所有的狗
DOMO
獨排衆議開發中
新型態RPG
一場動物大戰就要展開．．
大宇資訊有限公司
"貓與狗的戰爭，從兩千萬年前就開始了．．．．"
DOMO
阿貓阿狗
TUN·TOWN


WIN麻將NET
附 SEEDNET ACCOUNT
INTERNET 連線對戰功能
區域網路對戰
附 微軟瀏覽器
FOR Win95
連線時的電腦託管功能
全程語音串場以及自由設定台數雀數
CD音軌的配樂
全程語音
真3D的場景人物及動畫
冠軍
INTERNET
LAN
捷友資訊科技股份有限公司 製作 發行
地址:台北市南港區重陽路223號1F
TEL: (02)651-2818
FAX: (02)651-6043
網址:www.apexsoft.com.tw
E-Mail:mjmaster@apexsoft.com.tw
Game server:game.apexsoft.com.tw


砰砰樂園
BONBON Paradise
20個多樣化的遊戲組合，考驗您的智商與反應
風格活潑有趣，適合一家大小、情侶、朋友或同學等一齊同樂
支援光線槍、滑鼠、鍵盤與搖桿等多種操控介面
高解析度640X480，並且同時推出DOS與WIN95兩個版本
多種模式任您選擇，單打、對戰皆適宜
世界大冒險的開始
有趣的對戰即將展開……
LUCK
光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD.



A.D COP

支援 滑鼠、光槍、鍵盤、搖桿、網路

危機特勤組為一個專門處理國際恐怖份子的特殊單位，在一次突擊國際恐怖份子的行動中，由於事先對敵人武力評估有所錯誤，造成意料外傷亡，有多人被擄獲成為人質，這時指揮部已不得不重新擬定新的計畫，並等待後援，但這時隊裡的好手傑克跟莎拉在混亂中已經從後面悄悄進入敵方所控制的倉庫，但兩人卻不知已身處險境....

你跟你的伙伴莎拉，必須要殲滅敵人並救出人質

- 強而有力的3D即時成像引擎
- 支援486DX2-66以上的CPU
- 支援兩人雙打
- 支援滑鼠,PC GUN,PC BON及SHOOT PC光線槍系列
- 支援多種音效卡
- 支援CD音軌的音樂

砰砰樂園

支援 滑鼠、光槍、鍵盤、搖桿、網路



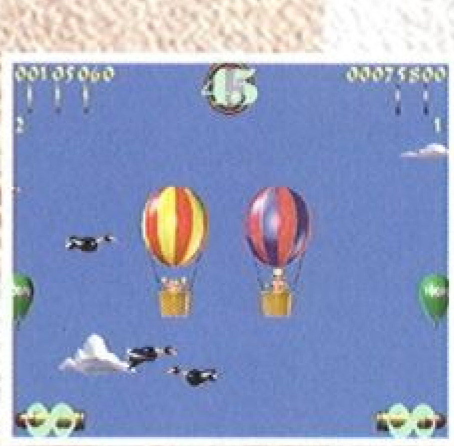
劫匪：『打不到，打不到........』

第一個支援**光線槍**的益智遊戲

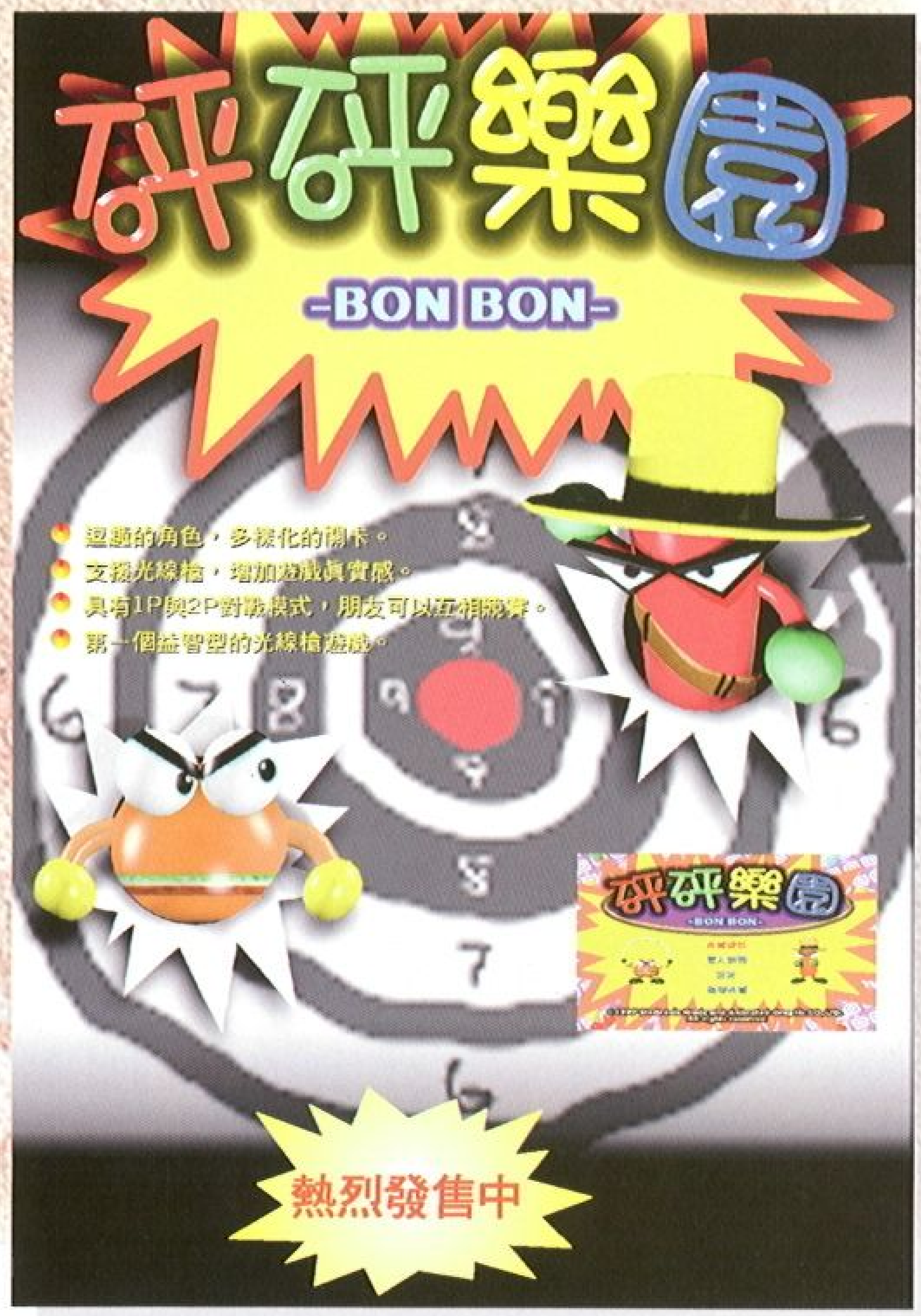
逗趣的角色,花樣百出的關卡
配上光線槍更加有趣,
你還在等什麼?



誰是最快的神槍手呢？



救命呀，禿鷹越來越多了



光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD.
台北縣永和市永利路62號5F
電話：(02) 923-8664
傳眞：(02) 923-8653
電子郵件: emag@ms6.hinet.net

中區經銷
集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL：(03) 535-0679

南區經銷
第三波文化事業股份有限公司
高雄市苓雅區中正路18號10F
TEL：(07)225-4886

圖書通路經銷
知道出版有限公司
新店市寶興路45巷6弄1號3F
TEL:(02) 918-9099



TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
神奇傳說
新的傳說將在3D世界裡復甦
Windows® 95專用
附贈獨創底色圖案集
FARLAND SAGA
神奇傳說
神奇傳說終於以3D的型態登場了！
精彩的戰鬥動畫及精密的戰略
結合45度斜向的立體畫面
醞釀出精彩的模擬RPG
藉由您的操縱
是否能再創造另一個新的傳說？
97年舊曆年前發售！
建議售價：740元
作業環境：Windows95 中文版
高音質CD-DA對應
日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司　台北市復興北路2號5樓13室　Tel:02-721-2592
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
「眾神之門」將紡出新的傳說
Windows®95 專用
◆作業環境:Windows95中文版
◆CPU:i486(66MHZ)以上,(推薦使用Pentium TM(75MHZ)以上)
◆記憶體:16MB以上
◆顯示器:640x480dot以上,256色以上
◆必需配備:硬碟/CD-ROM光碟機/滑鼠/PCM音源
在日本非常受歡迎的遊戲,要以Windows95中文版的型態登場了!
讓人有親近感的遊戲系統,喜劇性的戰鬥場面,充實的故事內容.
只有在Windows95上才能享受得到美麗的繪圖與音質.
勇者鬥狂神
商帝技爺如股份有限公司　台北分公司　台北市復興北路2號5樓13室　Tel:02-721-2592
SOFT WORLD 軟體世界 智冠科技股份有限公司 台灣地區總經銷


水滸傳
可明白貪官腐吏如何欺上瞞下、魚肉善良的老百姓？
可知曉林沖、魯智深、宋江等好漢如何被逼上梁山？
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕
又無法抗拒的俠盜生涯！

遊戲之類型

戰略角色扮演，可自創不同的屬性值之主角人物加入梁山好漢之行列。

遊戲之畫面

以 640 × 480 之顯示模式表現，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞的情形，十分逼真。

遊戲之戰鬥

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及眾家好漢除了個人有一般拳腿招式，還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有反擊、集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、禪杖、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。



貪官污吏立納命來



梁山好漢大鬧天下

就仰仗眾好漢為老百姓出口怨氣了



好漢齊上梁山泊



洪太尉誤走妖魔





天罡地煞下凡塵

遊戲之進行

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的出身、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

敵人之智慧

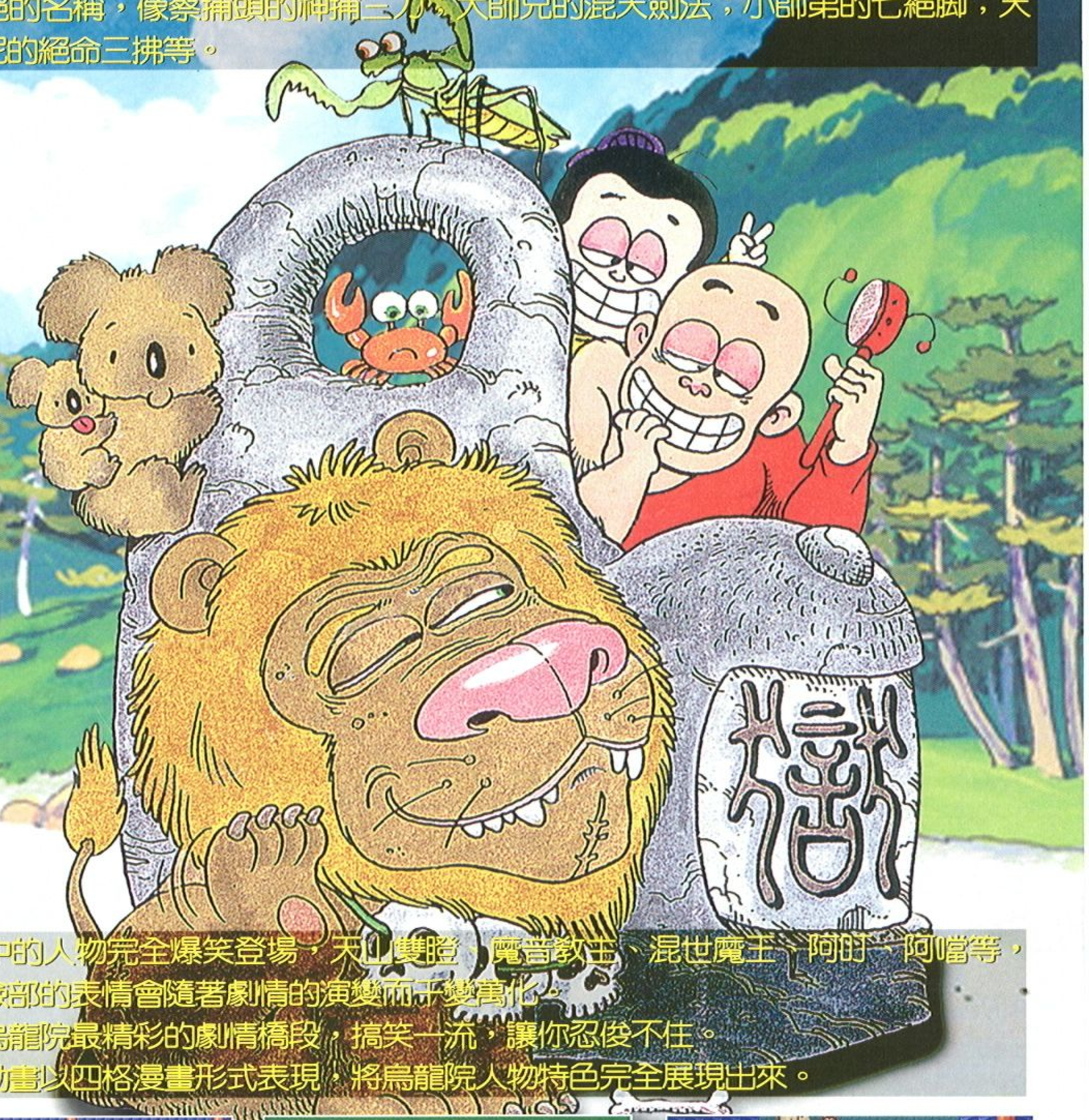
敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採取主動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認為最弱的單位並會挑選最大射程距離；他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。


烏龍院
大師兄伴小師弟同闖江湖，
叮叮噹噹熱情相助。
草包村天雲大師遇害，
魔音教教主於石頭城召開綠林大會。
到底一連串的事件有何內幕？
三腳貓功夫如何解危機？
大師兄 LV 05 45\45 12\12
小師弟 LV 04 38\38 30\30
烏龍院
大師兄 LV 05 45\45 12\12
小師弟 LV 04 38\38 30\30
烏龍院

軟體世界 智冠科技股份有限公司

敖幼祥漫畫原著改編，準備笑破你的肚皮！

- 遊戲網羅漫畫中最著名的場景，如烏龍院、惡魔嶺、望天崖、虎嘯洞、禿禿山、鐵鎚島等。
- 攻擊分為一般攻擊、特殊攻擊，特殊攻擊會消耗精力值，但威力比較猛喔。
- 攻擊招式分為徒手、兵器、暗器三種。每種招式都有異想天開、又貼切得令人拍案叫絕的名稱，像蔡捕頭的神捕三刀；大師兄的混天劍法；小師弟的七絕脚；天山神尼的絕命三拂等。



- 漫畫中的人物完全爆笑登場，天山雙瞎、魔音教主、混世魔王、阿叮、阿噹等，人物臉部的表情會隨著劇情的演變而千變萬化。
- 編入烏龍院最精彩的劇情橋段，搞笑一流，讓你忍俊不住。
- 串場動畫以四格漫畫形式表現，將烏龍院人物特色完全展現出來。







遊戲獵人

本文作者／石志清



序　　章

戴艾波（ Diablo ）是黑暗世界中掌管恐懼的魔神，他和他的兄弟梅菲斯特（ Mephisto ）、巴爾（ Baal ）以邪惡力量主宰黑暗的世界，並領導黑暗世界與光明之間的戰爭。然而禍起蕭牆，他們因爲看出人類可以左右光明及黑暗戰爭的勝負，正戮力於操縱人類，卻被無知的屬下叛變而遭到圍勦放逐的命運。



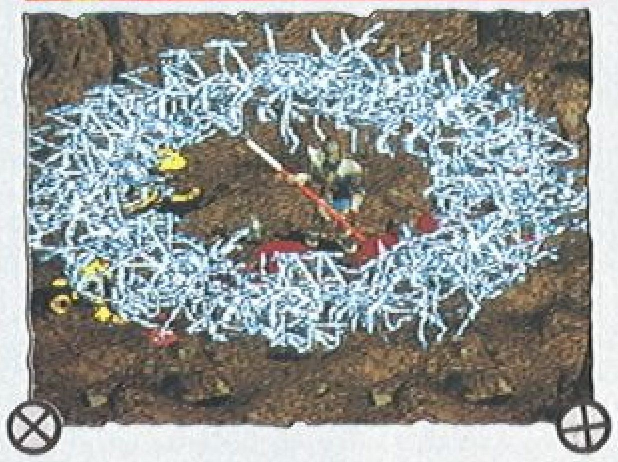
戰士和法師的合力攻擊，不過看到法師的火球可要離遠點哦！

於是三大魔神流落到了人間，並且在甦醒之後，不斷的破壞這個剛成形的人類世界。最後梅菲斯特及巴爾被神秘的東方術士集團所封印，而戴艾波最後也被靈魂之石所封印，並埋藏在西方大陸的坎杜拉思這個地方，並在其上建了所教堂守護這個秘密。

但是邪惡的戴艾波不放棄任何可使他重生的機會，有一天機會來了，牠以牠邪惡的力量影響國王李歐瑞克（ Leoric ）身旁的大主教，將牠從靈魂之石中解放出來，並且還控制了國王李歐瑞克的靈魂，之後又佔據了王子艾柏瑞特的身心。

於是教堂下神聖的墓穴成爲一切恐怖的淵藪，無盡的惡夢現在還只是個開始，戴艾波藉著無數人們的恐懼加強牠的力量，牠微笑，因爲牠知道，牠重見天日，取得光榮勝利的日子就要到來了…

以上的故事背景在說明書及遊戲中都有著說明，對戴艾波（ Diablo ）及遊戲所發生的時空及背景算是作了一個相當完整的交待…

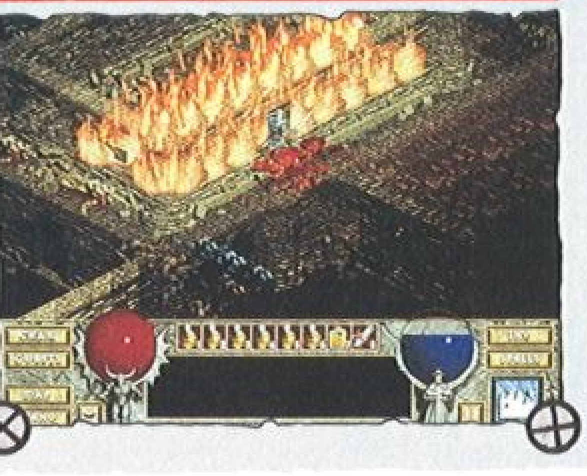


可怕的 Nova 法術，大多戰士只能藉由卷軸施展

長久的等待是值得的

當去年從雜誌上看到暗黑破壞神的一些報導的時候，筆者就不禁爲之大爲心動，因爲能使筆者動心並予以期待的遊戲並不多了，它就是其中之一。筆者當初還在國外郵購服務公司預定了一套說，只不過這一等呢？就是半年過去了，一拿到遊戲，我連著多天來的奮戰，或許讀者會問，究竟半年的等待值不值得呢？

我相信，很多人都認爲暗黑破壞神並不屬於傳統的角色扮演遊戲，它的世界只有一個城鎮（這個鎮還小的很），再來就是一座十六層的地下迷宮了；以冒險世界的大小來說，它比一些日式 RPG 還要小（讀者如有玩過 PS 的魔境歷險記，可以知道它的世界有多小，但是暗黑破壞神還要更小）。

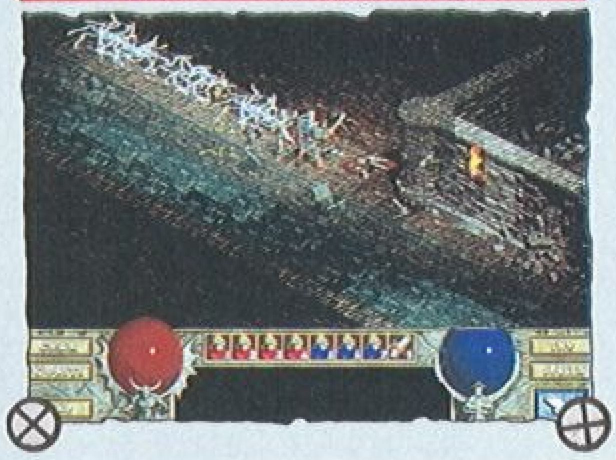


戰士的火牆術，看著怪物一隻隻烈火焚身，好不痛快

沒有繁複的劇情，也不用來回奔波四處打探收集線索。和傳統 RPG 最大的不同是，探索一個未知的世界以及連線對戰的樂趣，不過它可不是網路上所謂的 MUD （網路上的多人連線遊戲統稱），因爲在暗黑破壞神的連線世界中，最多只有四個人可以

在同一個世界中一起探險，和MUD可是定位不一樣的。或許和它同公司的魔獸爭霸系列的定位較接近，提供幾個親朋好友那種連線對戰的樂趣。

Lightaing 法術，一串雷電閃過，真是所向披靡呀！



當一個遊戲是以如此的定位的時候，我想它已經和一般傳統的 RPG 不一樣了，勉強將它和一般角色扮演遊戲作比較，在劇情上未免太過苛求了。不過暗黑破壞神單人模式中算得上還是有些劇情的，而且結局很特別，雖然會令人不太舒服，但是不落過往英雄式結局的窠臼，是它比較令人欣賞的地方。

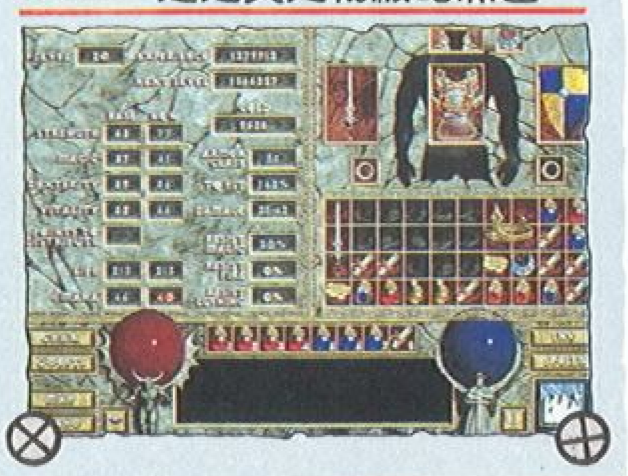
先來說說遊戲的聲光表現好了，當然很多玩家都是因爲它的聲光效果而被吸引的，但是它遊戲中的聲光表現更勝於大多數人所想像。討論它，不能只就畫面或音樂音效來討論，而是要看它整體的營造，這方面暗黑破壞神的確很成功，尤其在地下城的時候，那所營造出來的氣氛實在是令人步步驚心，不僅刺激，也非常有樂趣。

嘿！戰士也能用許多法術耶！



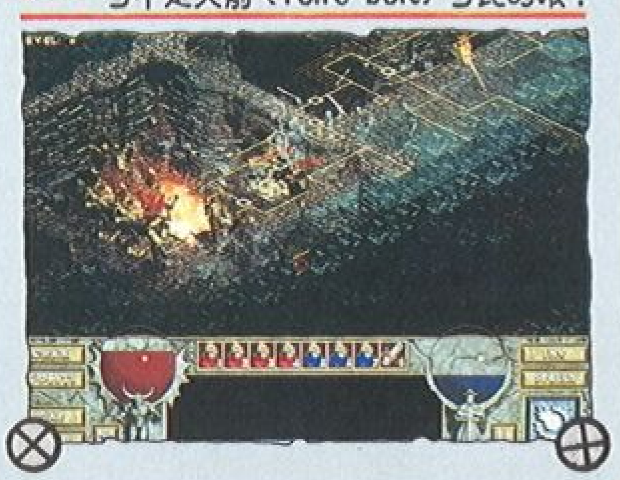
筆者就常在地下迷宮中流連忘返，因爲那所營造出來的氣氛不止驚慄，更自然吸引你的全副精神，忘了疲倦，忘了時間，有時會連正事都忘了呢！哈哈…

琳瑯滿目的道具和裝備，這還只是初級的而已



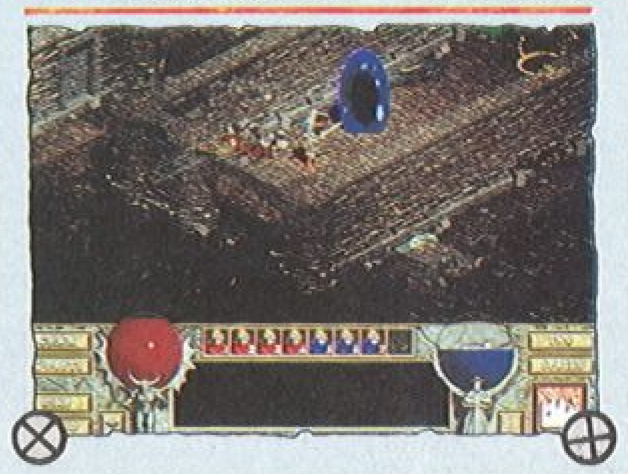
最令人驚異的當然不只這些，像是各式法術所展現出來的效果，那只能以目瞪口呆來形容；玩家所操縱的人物也會因爲玩家配備的更替而有不同的表現，例如筆者所玩的戰士，據我看到現在，光盔甲外形上的改變就差不多有四五種以上了，不僅可以當銀光閃閃的鎧甲武士、也可以當個魔法武力兼具的魔法戰士，而這些都可以從外表上的改變看得出來的喔。

火球（FireBall）炸裂，大球的威力可不是火箭（Toire bolt）可比的哦！



當然地底下迷宮中的怪物也是各有特色，例如第一階段（一至四層）常見的有骷髏兵、食屍獸、殭屍群；第二階段（五至八層）常見的有酸液獸、山羊魔人、翼魔等等；第三階段（九至十二層）更是恐怖，石像鬼、岩漿惡魔、霸王魔、甚至會放出閃電，高大有翼的惡魔也常出現；第四階段（十三層之後）戴艾波（Diablo）所身處的地獄更不必說了，攻擊力超強，連戰士也難以應付的藍武士、金武士，會瞬間移動的法師，會射閃電的弓箭手，無一不是難纏的對手，不講策略而猛攻硬砍，可是很容易就以失敗收場的呢!!

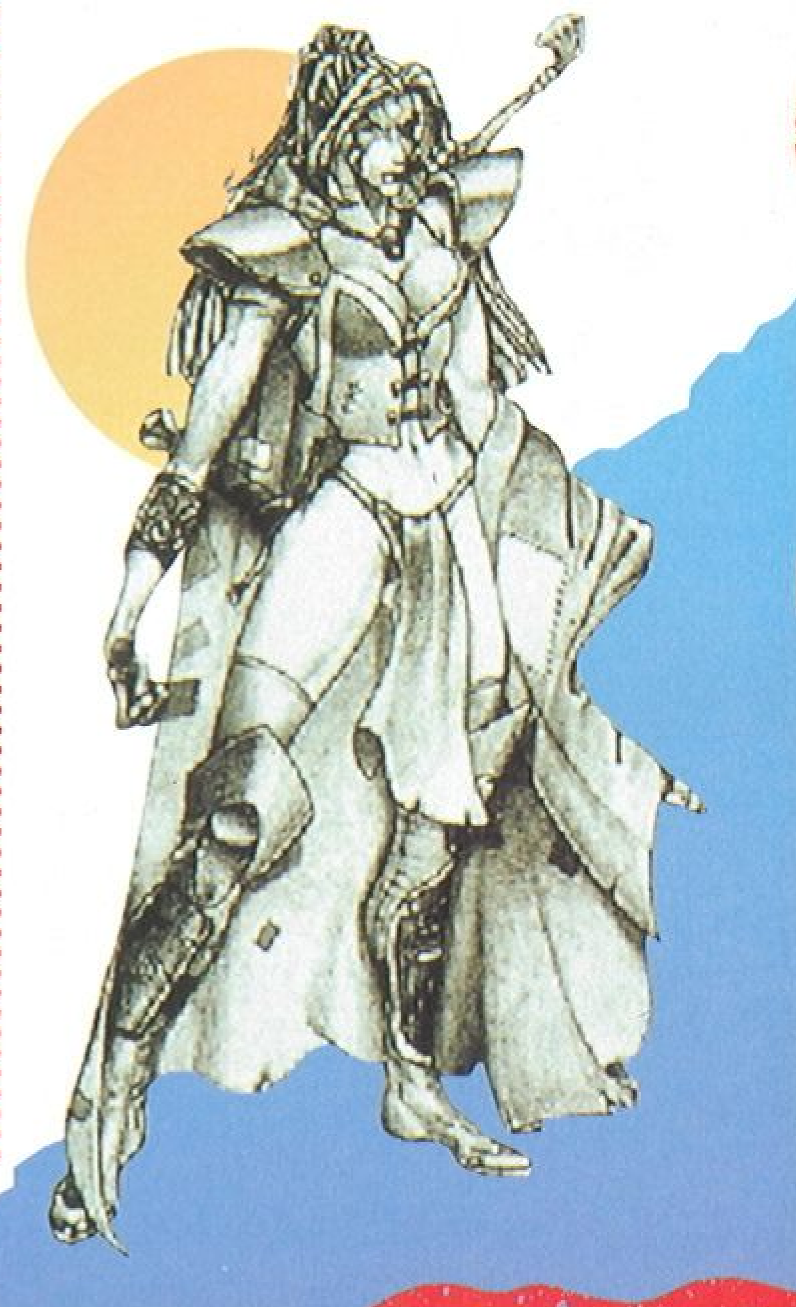
救命的城鎮傳送門，除了免去奔波之苦，也可以救命



更有趣的是，每種怪物有各種不同的攻擊習性，有的會主動攻擊，不死不休；有的怪物一有同伴被玩家打死，就作鳥獸散，等一會再回過頭來打你；有的怪物不知是怕痛還是怕死，打他一下就馬上往後跑，要你滿場追著打；有的怪物擅長遠距離攻擊，接近要去打他，他還非得要跟你保持距離不可，光是瞭解各種怪物的習性就夠玩家們仔細去品味各種策略不同的樂趣了。

攻略心得

下面是筆者在奮戰多日後的



一些心得，提供給欲進入暗黑破壞神的一些建議及上手的法門，希望能給玩家們一些幫助，早日砍下 Diablo 的腦袋。

首先我們先來談談單人模式的遊戲。單人模式的劇情較爲完整，而且比較連貫，不過除了一開始的 Butcher 及二層有一個秘密關卡外（這秘密關卡在二層的一個牆壁破洞中，清除了裡面的敵人後，回去鎭上找醫生，他會送你一個不錯的戒指），其它的任務多是隨機安排的，這裡說的隨機其實是在玩家 NEW GAME 的時候就隨機決定好的，並不是每進入下一層前才決定的。

其實在單人模式中 NEW GAME也還是可以保留玩家的等級及所有帶在身上的裝備，所以也可以用NEW GAME來重複提昇玩家等級及裝備，不過遺憾的是，單人模式的人物並不能並不能用在多人連線裡，雖然最近網路上有流傳可以將單人模式的人物轉成多人連線模式可用的，但是在某些特殊情況下沒有辦法轉。筆者就曾動過這個腦筋，因爲筆者單人模式中的角色所得到的許多物品都相當好，有許多在多人連線模式中幾乎是找不到的，像在十四層中有個任務是要解放〝拉克達南〞被詛咒的靈魂（此人在遊戲說明書中後面有提到），完成任務後得到的那副頭盔不僅獨一無二，而且還可以提高所有的特殊攻擊的防禦（Resist），在 Hell 中幫助極大，可惜無法將之轉過來。

在 Hell 中遇到會瞬間移動的法師，火來火去的，好不熱鬧！





嘿！遇上難纏的怪物了，用火海猛燒囉！



當玩家以單人模式上手一陣子後，筆者建議玩家轉練多人連線，不管是重新練或是利用破解程式轉換，因爲暗黑破壞神遊戲的樂趣就在多人連線中。

哇！遇上會長火球的岩漿惡魔了，埋身硬打或用雷電很有效哦！



遊戲有四種多人連線的選項，除了 Battle.net 選項外，其它三項都是可以讓自己單獨練功不受打擾的，如果不和別人連的話。不過IPX還是要有網路卡，Modem 選項也要在 Win95 中有安裝 Modem，最後一個選項則是 Direct 用 NULL Modem 直接連線，這個選項只要有 RS232的 COM port 就夠了，現在的 PC 不可能會沒有這個配備的吧。

由於多人連線中玩家角色是共用的，所以玩家可以利用其它可供單人練功及NEW GAME方法來提昇等級及更換好的裝備，之後在和別人連線會取得較好的優勢，不至一上手就落後別人一大截，萬一不幸遇到那種專門 PK 別人、取得別人辛苦收集的裝備的角色，也比較有抵抗的餘地。

多人連線不到 Battle Net 上玩一玩則不算真的玩過 Diabli



另外有時在深層迷宮中會取得打死的敵人身上所落下的裝備，有時甚至要比武器店所買到的還要好，尤其是那些藍色字眼的物品，最好先去找泉水旁的老頭鑑定後再決定要賣還是要留著用。另外 Ring 及 Amulet 在多人連線模式中在武器店是買不到的，除非和其它線上玩家私底下作交易，這些裝備大多有附加的輔助屬性，除了可加屬性值的外，建議也留一些可以提升Resist防禦值的裝備，尤其在九層之後，怪物的攻擊大多有特殊的屬性或魔法，像法師、會放電的惡魔、丟火球的岩漿惡魔、會遠程吐酸的酸液獸等，會讓你有再多的命也不夠死，AC 值再高也沒有用的，這是筆者一點衷心的提醒，因爲筆者先前已經有好多次如此的教訓了，而現在也因此救了自己不少次。

法師除了水球，還會埋身硬拼的暴雷哦！不小心可會被電死



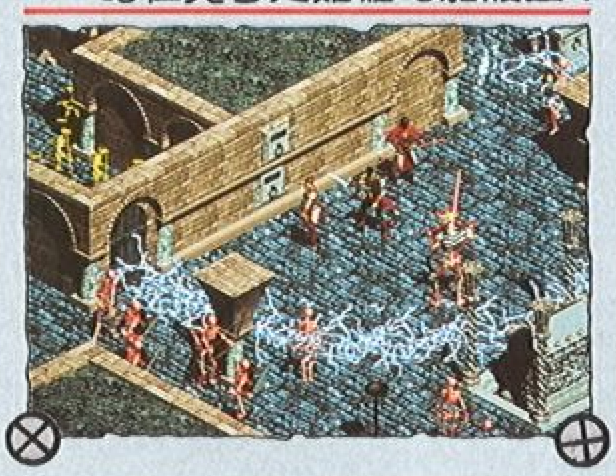
另外法術上的運用也很重要，除了必備的復活卷軸（別人萬一不幸戰死時可用，畢竟難保它日自己也不會同樣的情況），可以隨時回到鎮上的 Town Portal，其它法術看每人習慣再設定熱鍵切換，雖然有人批評四個熱鍵太少了點，但是每個人喜歡用的魔法各有不同，仔細考量一下自己比較喜歡用的法術及戰法、還有即將應付的怪物習性及應付方法，其實還是足夠的。

筆者對戰士類的玩家推薦的法術是火牆術（ Fire Wall ），雖然戰士的法術等級無法太高，像筆者加上一堆有加魔法力的裝備，也不過只能練到火牆九級而已，但是再加上地形的配合，戰士要以寡擊衆並不會太難。筆者喜歡有房間形態的迷宮原因也就在此，威力不弱的火牆再加上一夫當關的戰士，實在是只有三個字可以形容：酷斃了 !!!

毒舌評論

當然，以一個第一個連線形態的圖形 RPG 而論，暗黑破壞神算得上是相當成功。然而貧乏的劇情及過小的世界也不得不令人有所批評，雖然每次進入迷宮，迷宮會都不一樣。如果它的世界可以再大點，不只有一個鎮，一座地下迷宮，貫穿主線的劇情及旁線的任務能再充實一點，應該會更完美。

合力抗妖魔，中間那位高大的仁兄可是難纏的骷髏王！



另外連線的影音不同步也是一大毛病，常常和同事用網路連線時，他發出法術的聲音過後一兩秒，筆者這邊才聽到聲音，有時資料可能來不及傳輸，彼此看對方還會瞬間移動，最慘的是整個停住，可是遊戲動作還在進行，等到機器回復速度，操縱的角色已經快被打得半死了。

另外一個說不上是遊戲本身的缺點，而是台灣網際網路的過於擁塞，以致連上 Battle 時速度相當慢，像筆者用 Hinet 及大衆上去，連著斷了不知多少次，甚至當機的情況都有。另外 Battle.net 現在只有一個伺服主機也可能是原因之一。

結　語

不以傳統的角色扮演遊戲看待，給它一個新的遊戲定位，或許是一個比較正確的作法。雖然還是有不少的缺點，但它仍然是一個相當好、富有樂趣的遊戲，精彩絕倫的聲光表現再加上連線遊戲的樂趣，半年多的等待是值得的，至少對筆者來說是如此。

皮厚善戰的藍武士，被圍攻的話只有老天能保佑你囉！



暗黑破壞神是近期 RPG 遊戲的一個佳作，我們正在爲之瘋狂，你呢？

群英會審 VER 2.1





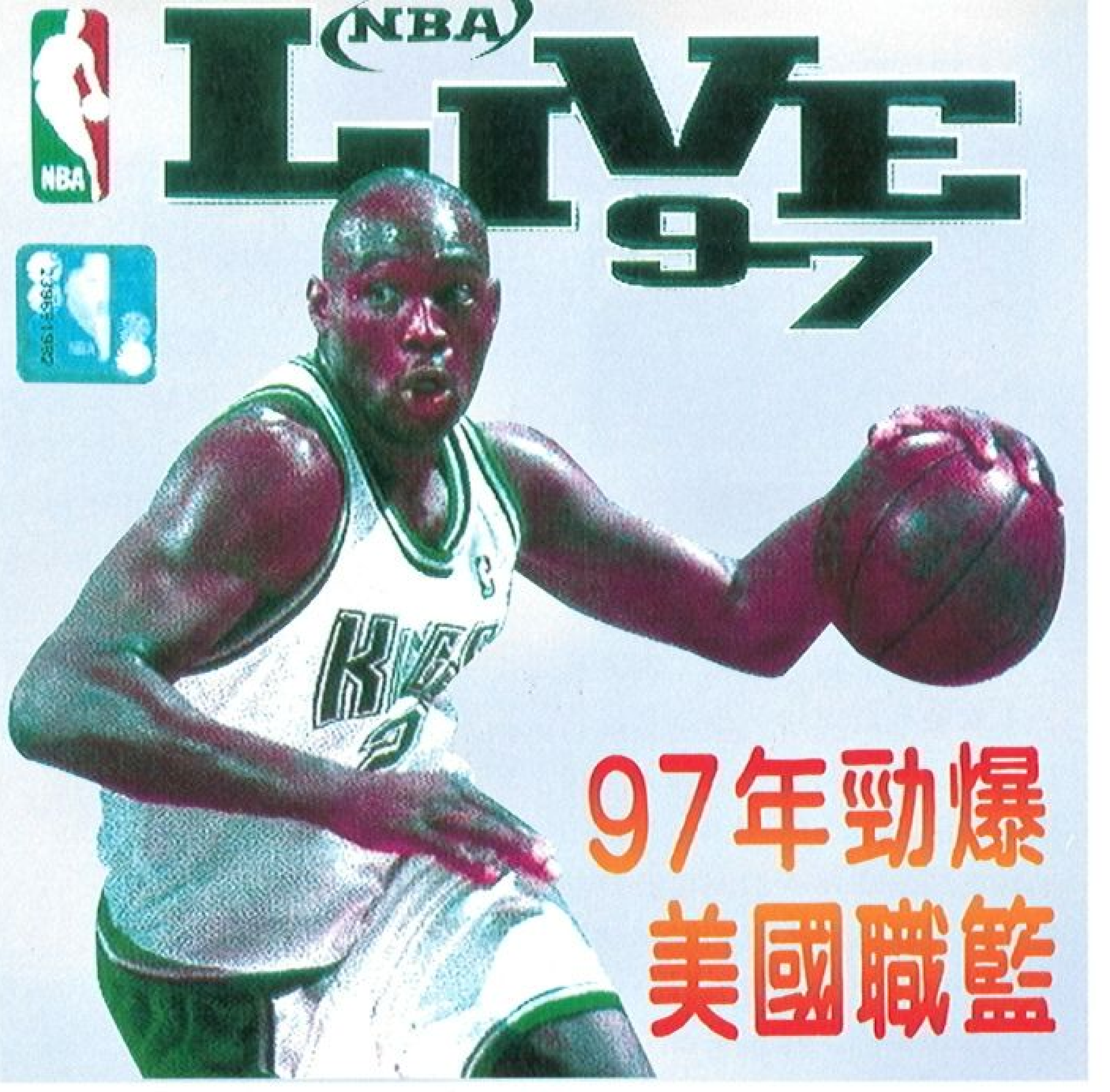
COW BOY 95	CYBER 97	DRAGON 94
雖無完整的劇情及廣大的世界，但是豐富的資料及角色培養，塡補了其缺乏變化的部份，但更令人稱道的是遊戲中的連線對戰功能，使得暗黑破壞神成爲史上第一套可連線的RPG遊戲。	畫面、音樂及音效所營造的整體氣氛，成功地塑立出地下城陰森可佈、處處危機的驚悚感覺；多種連線模式的協同作戰冒險，更顯現遊戲多變的樂趣。令人爲之廢寢忘食，果然值得！	類似「魔界召喚」的動作 RPG ，其聲光效果好到驚人的地步，而整體氣氛的營造，更是它最成功的地方，雖然在連線模式上仍不甚穩定，但不可否認的，還是可以稱爲經典級的佳作。

國外發行：Blizzard
國內代理：松崗
遊戲類型：動作 RPG
發行版本：光碟版
使用平台：Win95/Win NT
適用機型：Pentium-60 以上
記憶體：16MB
支援音效：Win95 支援音效
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-100 、 32MB RAM 、 S3 Trio 64+ 、 SB 16 、12x CD-ROM

REVIEWS



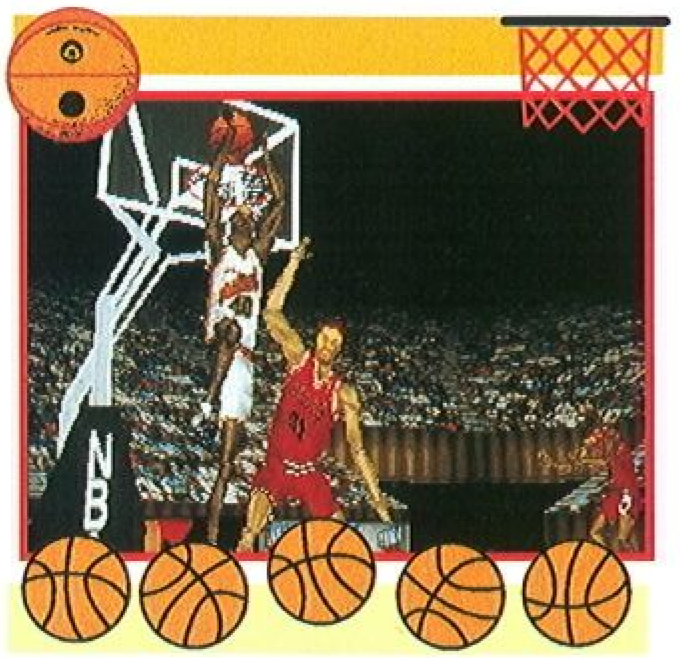
本文作者／鍾凱文



ElectionicArts在發展運動遊戲上特別出色，獨步全球的虛擬球場（Virtual Statium ）技術至今依然獨領風騷，領導運動遊戲大步向前邁進。 97 年剛到，一系列97運動遊戲就已搶先出閘，讓喜好運動遊戲的玩家們大呼過癮。

全新遊戲引擎 全新畫面感受

經過一年的改進， EA 的虛擬球場技術又有大幅進步，不但球場繪製得更加精緻動人、球員動作更加細膩靈活，各種讓畫面特殊的效果（比如地面反光、倒影）也讓遊戲更具眞實感。比起前作，NBA 97的畫質改進許多，甚至每個人都有一張不同的臉呢！



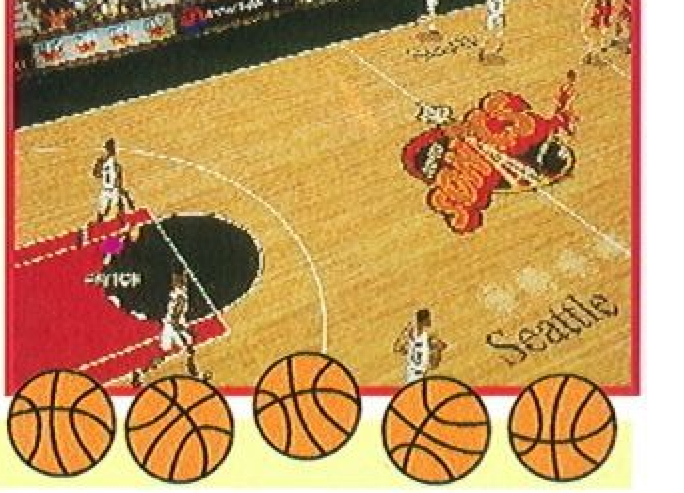
NBA 97 中球員動作之豐富令人嘆爲觀止。從最基本的運球、投籃，到花俏的飛身灌籃、轉身過人，一應俱全。在人物動作的細膩度上也改進頗多，比如說您可以看到 Grand Hill 最拿手的翻身勾射，也可以用 Jordan 做出急停跳投，運氣好的話，還可以見到Hardaway用跨下運球晃過防守球員切入籃下，再很誇張的倒鉤入射進籃。這些精彩的動作，眞讓人直呼過癮，尤其當球隊落後的時候，一記精彩的飛身反手灌籃眞是大快人心，一掃落後的陰霾。

在語音及音效方面，音效的表現在水準之上，觀衆的嘈雜歡呼聲、運球、投籃的碰撞聲都栩栩如生，讓人有如臨其境的感受。可惜NBA 97的現場轉撥語音比較貧乏，沒辦法完全烘托出球賽刺激的感覺，所以玩者就只能自行體會比賽緊張的氣氛。比賽中偶而會穿插一些助興的音樂，有一次，筆者還聽到「乀麥卡蓮娜」（這首歌目前仍盤踞美國單曲排行榜冠軍）耶，相當有趣。

球員資料

和前作一樣，NBA 97取得了 NBA 的授權，是 Official NBA Licensed Product 。因此包裝上可見大大的 NBA 標誌，也因此，遊戲可以使用 NBA 眞實球員的資料（除了某些有肖像權問題的球員之外）。遊戲內容和資料和實際上分別不大，而且可以稱得上頗詳盡。例如全部 29 隊球隊，超過400個球員都會在遊戲中出現，還包括自由球員呢（ Free Agent ）！

因爲人物肖像權的問題，某些 NBA 球員仍然沒辦法放進遊戲，比如說 Michel Jordon 、CharlesBarkley等。但是如果球隊少了這些人，戰力立減，所以NBA 97 用「偷天換日」的方法把這些球員偷偷地補進去。怎麼個補法呢？如果您去研究球隊的球員名單，會發現這些球員所代表的背號都空著，但是會多出一個背號加一而且名字是 Player 的球員，其實這就是原來球員的

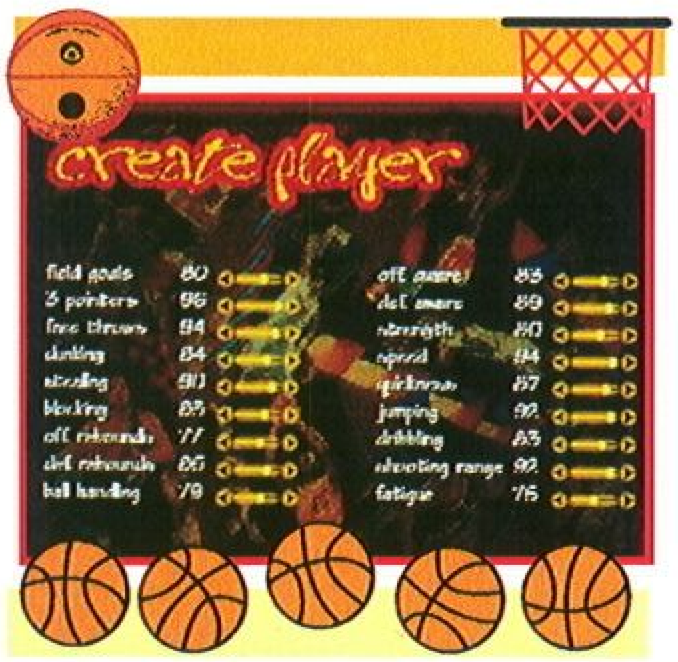


「化身」。現在Internet上已經有非公開的修改程式，可以讓這些球員通通現身，如果您覺得少了自己的偶像打起球來不過癮，不妨到Internet上找找這類修改程式。

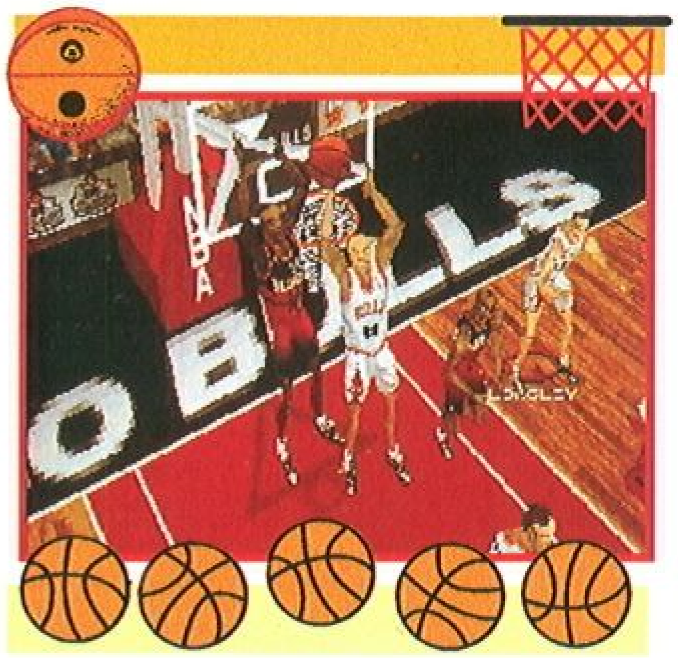
進入遊戲之後，別急著開始比賽喔！好好瀏覽一下遊戲準備的隊伍介紹與每個球員的照片和詳細資料，這對您的籃球知識大有幫助呢，甚至您還可以大搖大擺的在朋友面前如數家珍般說出球員與球隊的戰績與簡史，那有多風騷啊！

遊戲的控制 真實的時空界面

遊戲操作性的良窳，直接影響玩者對遊戲的參與程度，也是遊戲能不能打動玩者內心的關鍵。NBA Live 系列遊戲的操作性一向不錯，NBA 97繼承傳統，在遊戲操作上花了許多心血。控制鍵設計得相當簡單而方便，玩者只需記得上下左右、傳球、投籃和加速就可以了。

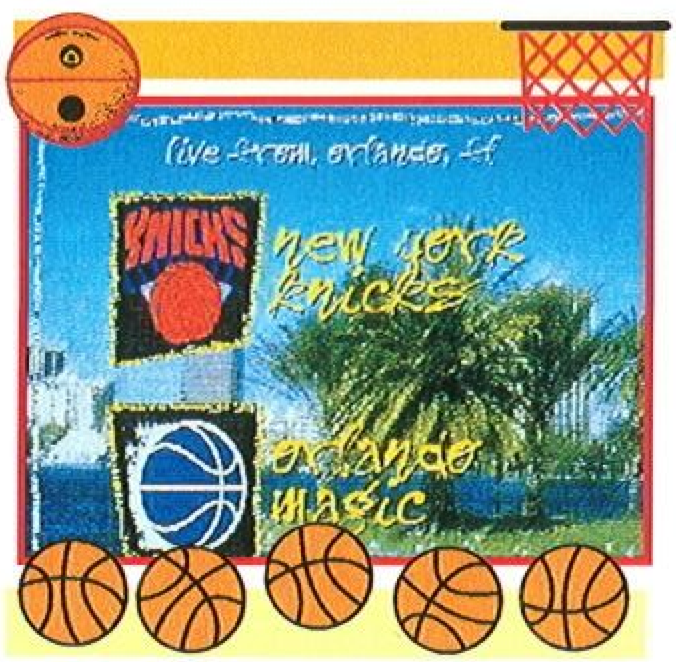


比起其他種球類，籃球比賽的節奏明顯要快了許多。在情勢瞬息萬變的球場上，你必須要能靈活的操作球員，才有辦法掌握比賽的節奏。為了能靈活的操作，好的輸入設備是必備工具。筆者推薦使用 GamePad（最好是三鍵、甚至四鍵的）。如果沒有，那用鍵盤也是蠻好用的，不過得先把手指練得靈活些，不然就很慘了。最不實用的是滑鼠，因為要不斷的移動滑鼠，一場比賽下來，不但手掛了，滑鼠也差不多壽終正寢了。



戰術運用 籃球的精髓

戰術運用是NBA 97最吸引人的特色之一。為了讓玩者有「團隊合作」的感覺，特意加強了「戰術運用」的功能。在比賽時，你可以更換球隊進攻或防守的戰術。NBA 97不但提供了種類繁多的戰術，也設計了一套方便運用戰術的控制方法。在球賽進行中，你可以中斷比賽，進入戰術選擇畫面。為球隊選擇合適的戰術，並且指定一個功能鍵（F1 → F4），在比賽中只要按下指定的功能鍵就能叫用該戰術，非常方便。在畫面的右邊還有一個動畫區，可以看到球員走位和球流動的情況，就好像在電視上看沙盤推演，相當有趣。



在人工智慧方面，電腦比以前更聰明了，但是也比以前會作弊，尤其在落後的時候，雖然不會像以前拼命投三分球，但是只要有空檔就絕不手軟，而且三分球的準頭高的嚇人。如果電腦領先還會拼命搓時間，有時真讓人恨的牙癢癢的。尤其在 All-star 難度下，筆者常常會被電的吱吱叫，加上遊戲作弊頗兇，筆者常常需要用Load/Save功能，真的很讓人生氣，希望 EA 公司能改進電腦作弊的缺點，這樣遊戲性會更高。

球隊的例行賽、季後賽

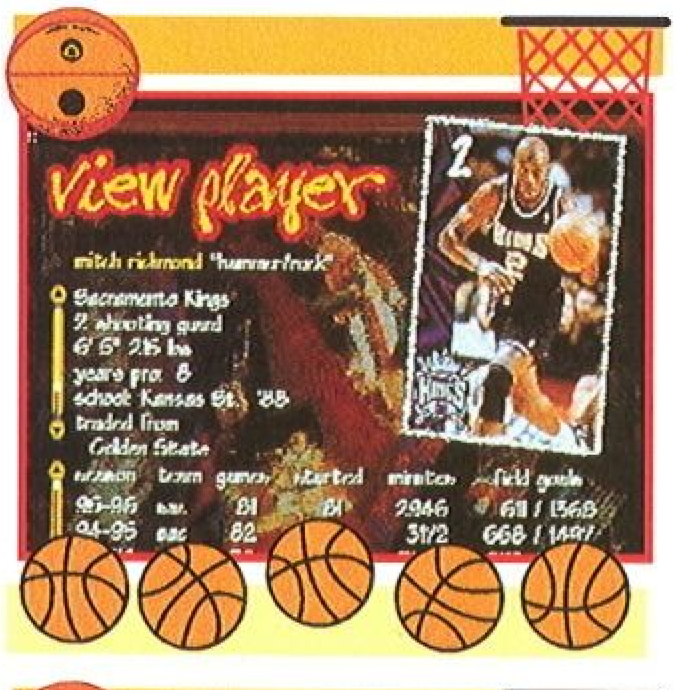
除了正規的對戰比賽之外，電腦也能模擬一般的例行賽（Seasons）與季後賽（Play-offs），你可以扮演教練、經理，與其他隊伍交換球員，培養你心目中最強的夢幻球隊，打遍天下無敵手。這部份功能大致和前作類似，沒有太大變革。很可惜的是，NBA 97依然並沒有提供專屬的經理／教練模式，玩者要嘛就是下場打球，不然就乖乖等模擬結果出現，沒有辦法坐在場邊指揮全隊的進攻與防守，希望在下一個版本中，能夠提供這種功能，讓反射神經不好的玩者也能有參與（贏球）的機會。

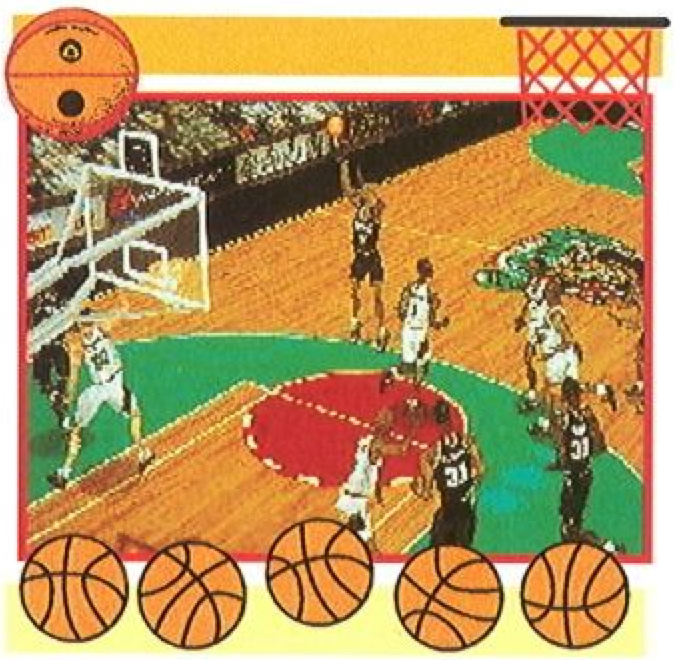
遊戲的小缺陷

世界上沒有盡善盡美的遊戲，NBA 97雖然有好多令人眩目的優點，但是仍有一些未竟完善的缺點，接下來，我們就來談談這些還有改善空間的小地方。

NBA 97 對硬體的要求還是嚴苛了點，一來因為遊戲執行了非常複雜的立體圖形運算，二來在 Windows 環境下，遊戲效率本來就會被拖慢。在高檔電腦配

備上遊戲可以充分發揮聲光效果，運行十分流暢，不過在低檔電腦上，打球好像在看幻燈片，效果相當淒慘。希望 EA 除了持續改進圖形的品質，也能在程式的效率上再多下點工夫，以嘉惠更多喜愛籃球遊戲的玩者。這個遊戲絕對值得各位升級自己的電腦，電腦配備稍遜的玩者，趕快存錢吧。





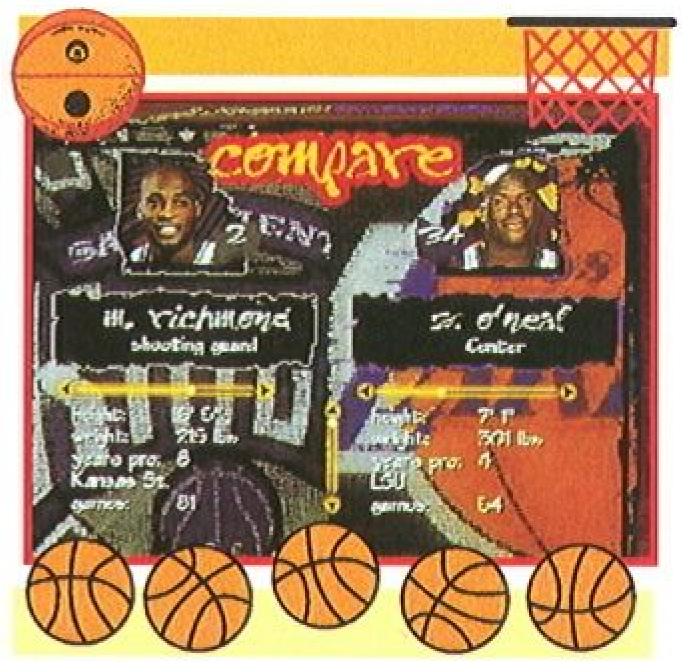
球賽過程似乎暴力了點，大家試著回憶一下自己的球是如何被偷走的，通常都是被對方球員撞倒，然後球掉到地上，被別人「撿」走的，這竟然還算在 Steal 記錄上。針對這個現象，網路上某位玩家還打趣說，除了「 Steal 」之外，遊戲恐怕還需要加上一項「Rob」吧。



EA 似乎忘了把裁判放進遊戲裡，這個問題從 NBA 95 開始到NBA 97都不見改善，雖然沒有裁判對遊戲進行沒有影響，但是對遊戲不斷強調的「球賽眞實感」構成莫大的諷刺，試想，當對方犯規由我方發場邊球進攻時，竟然還要我方球員自己去撿球，如果要罰球，不但要自己去撿球，還要運球到罰球線，這不是很可笑嗎？

比起遊戲營造出的華麗的畫面品質、精緻流暢的人物動作和眞實球場氣氛，這些缺點相對的就顯得微不足道，我們提出這些缺點，是希望 EA 能在這些小地方上再予以補強，在未來的 NBA 98'、NBA 99'推出時，讓各位能享受更大的遊戲樂趣。

NBA 97 非常成功的營造出一個兼具畫面華麗、動作精緻流暢的環境，讓我們可以盡情享受籃球比賽的精彩刺激，眞實體驗 NBA 的緊張激烈。它不但創造出一場場音聲實感無與倫比的球賽，更為運動類遊戲樹立一個新的典範與里程碑。如果您想在遊戲中尋找刺激的音聲享受，那麼 NBA 97 肯定會讓您身陷其中，愛不釋手；如果您是忠實的籃球迷，那您更不能錯過這套堪稱經典的遊戲。



PS. 如果需要最新的 NBA 96 球員資料與修正程式，不妨到下面的 WWW 站上看看，您會有意想不到的收穫喔！

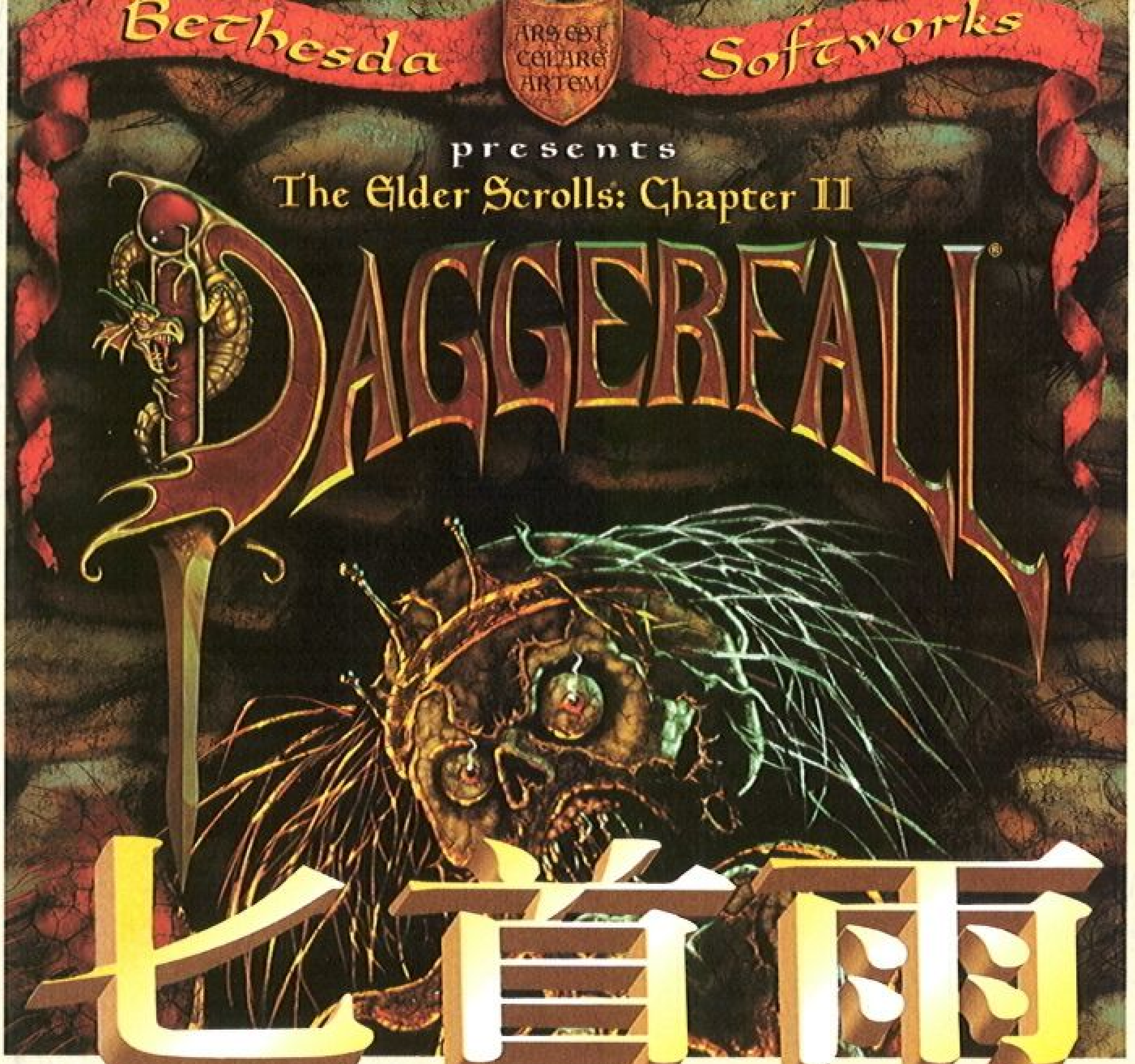
http://www.easports.com/nba97/
http://www.netbyte.com.br/nba97.html
http://www.angelfire.com/ak/hs/index.html

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 86	 CYBER 85	 DRAGON 84
眞實的球員資料及細膩多變的人物動作，使得玩家可以充份融入籃球的世界中，但也因此遊戲所需配備也較高，玩家可得有所準備才行！	與 NBA Live 96 比較起來，畫面與 AI 方面都進步不少，虛擬球場之技術構築出的運動世界也有長足的進步；若能加強轉播語音部份，相信更能表現出球賽現場的熱鬧氣氛。	以 NBA 為後台的籃球模擬遊戲，忠實地收錄了 NBA 大部份球員的資料，有相當高的收藏價值；操控介面相當方便，但聲光效果及流暢性仍有待加強。

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：P-75
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：980 元
測試配備：P-166 、 48MB RAM 、 SB16 、 8X CD-ROM

REVIEWS



匕首雨

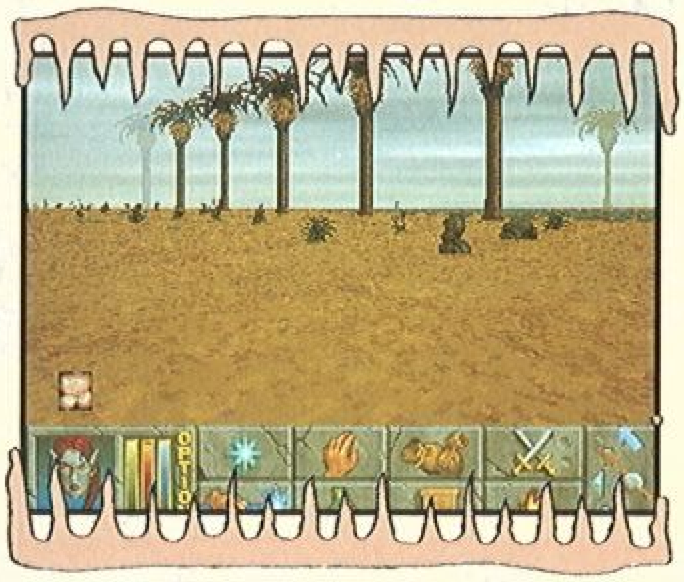


本文作者／潘得龍

背景

Daggerfall 這款遊戲是以「自由形式」（free-form）的第一人稱視角，也就是 Doom Like 模式進行的遊戲，所謂自由形式，就是玩家可以任意地在場景中來去自如，甚至沒有時間先後的限制，因此可以享受較大的遊戲想像空間以及劇情的發展。另外，它也能擁有遊戲史上最龐大的遊戲世界可讓玩家探索，所以這款遊戲尚未推出就已經造成未演先轟動的聲勢，遊戲剛在美國推出的時候，短短的兩天之中就賣出了十萬套，可見Daggerfall受歡迎的程度。

記得筆者第一次接觸這類迷宮式的角色扮演遊戲是－「冰城傳奇」，那是大學一年級時候的事了，那時後筆者所擁的「先進配備」是 286 AT 級的 PC ，單色螢幕而且還沒有音效卡，不過玩得天天熬夜不亦樂乎。對了，直到現在，我還是沒有把那套遊戲玩完，好像玩到地下 4 層就放棄了，因爲總共有 7 層地下迷宮，而筆者立志要好好念書以貢獻社會、報效國家，所以一直未能玩到完結篇，直到現在仍深以爲憾。想想看，以那時候原始時代的配備，就能發展如此豐富而吸引人的遊戲，而如今多媒體的聲光效果成爲電腦遊戲的主流之下，將這類型的角色扮演遊戲與之結合的話，那可是會讓人有耳目一新的效果。而筆者在此要爲各位介紹的這款遊戲「匕首雨－長老卷軸之第二章」，便是這類的組合，其劇情內容的豐富，再加上多媒體的豐富效果，使這款遊戲成爲極優秀的作品，現在就讓我們來看看內容吧！



故事起源

「匕首雨」是 Bethesda Softworks 公司所發行的「長老捲軸」（ Elder Scrolls ）這一系列角色扮演遊戲的第二章，第一章的名稱是Arena，而Daggerfall則是第一章的續戰集，（所以此 GAME 才稱爲第二章嗎？）。這套遊戲日前在國外盛大發行，而且相當引人注目，風評也蠻不錯的，目前也由代理公司引進國內了。據可靠的內幕消息指出，第三章及第四章都已經在展開研發的工作了，第三章的名稱是「法庭」（ Tribunal ），試圖加入匕首雨中未能能加入的功能，如碎型地形產生器，大概要用一年的時間進行開發。而更遙遠的第四章則暫時稱之爲Oblivion大赦。這套遊戲在國外的知名度相當的高，玩家如果上到Internet在搜索引擎上打上Daggerfall這幾個字，就可以搜索到許多相關的訊息，可見這款遊戲受重視的程度之高。



在遊戲中，玩家所扮演的角色是國王的心腹，奉命前往Daggerfall這個地方調查Daggerfall的先王 Lysandus 的鬼魂爲何無法安息，以及國王寫給 Dagger 王后的信爲何不見蹤影。而在一開始，由玩家所扮演的主角在前往調的途中，遭遇風

浪以致於沈船而漂流到一個小島之上，醒來之後就是迷宮之旅的開始，而玩家必須先在迷宮之中摸索探險，與諸多怪物格鬥並練就基本功之後，才能進一步接觸到Daggerfall的廣大世界。

浩瀚的 Daggerfall 世界

Bethesda 公司聲稱在遊戲中有一萬六千多個城鎮、地下城可讓玩家探索，這種遊戲規模可能位居所有 RPG 遊戲之冠吧！這些城鎮有些只是小村莊，有些首都規模的的城鎮則非常龐大。城鎮中一樣有各式各樣的商店及公會，以便玩家進行各種活動和交易。所有商店及公會包括城門的開啓都儘量模仿中世紀人民活動的時間，以便讓玩家能體會到眞的是在中古世紀的城鎮之中探索。另外如果玩家任意而行、爲非作歹的話，還會有維持紀律的軍隊來逮捕你呢！

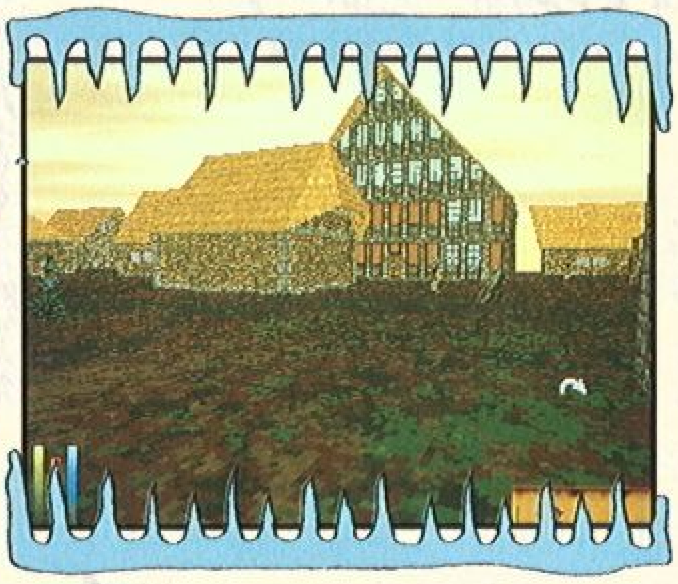


這款遊戲提供了不錯的地圖功能，不然在如此複雜而浩瀚的遊戲世界中還眞的是很容易迷路的。地圖功能是自動的，而且由於地圖會以不同的顏色及圖形標示地形及建築物，所以一看地圖便能一目了然，非常容易知道自己身在何處。如果您在迷宮中上上下下，遊戲地圖也提供了 2D 及 3D 的功能。此外，在地圖下方有許多的功能選鈕，可以讓地圖旋轉、縮放以及改變不同的層次。尤其如果是在 3D 的模式下，更可以讓玩家清楚的知道自己身在哪一層次。

豐富的人物創造系統



人物創造則是這套遊戲另一個令人稱讚的地方，它能允許玩家完全控制所創造的人物型態。此外，這款遊戲有兩種人物的產生方式，一種是表單式的，也就說玩家可以從表單中的各種選項選擇您所需要的人物種族、類別、型態等等。您可以從八個不同的種族中挑選一個您喜歡的種族，不同的種族擁有不同的屬性，然後又可以再從十八種職業中選出一種職業，甚至遊戲還可以讓您創造出屬於個人的成長背景，另外再配合其他的人物屬性及技能，可以產生的人物種類就非常多了。此外還可以有一種選擇方式，就是可以用心理問答的方式選出人物，玩家只要回答一系列的問題，遊戲便可以根據玩家回答的內容而自動產生出符合您個性的人物了，是不是很有趣呢？



遊戲的操作界面是以類似「毀滅戰士」的 3D 模式呈現，畫面的效果在各個場景均能有很逼眞的表現，在迷宮中上上下下也不會有突兀的感覺。您也可以抬頭或俯視來檢察各種物品及環境。在一開始遊戲還提供了教學的功能，可以幫助您很快地進如遊戲的環境之中。玩家也可以選擇鍵盤、滑鼠或甚至搖桿來操作，不過筆者認爲最好的方式還是利用鍵盤搭配滑鼠最爲就手。用方向鍵來控制游標，然後用滑鼠來砍殺那些不想活的怪物，（筆者：不過有些事情用暴力可是不能解決的，記住我話，不然在遊戲中你會死得很慘！）

準備好你的裝備 勇敢地戰鬥吧！

遊戲一開始，便會接觸到各種不同的怪物，你的第一個挑戰的對象是：老鼠，這種小角色很容易解決，只要砍幾下就掛了，但是隨著您的深入，您所遭遇的角色也就越來越不好對付了，每種怪獸都有不同的特性，因此不能一味地蠻幹，您可能全身揹滿了裝備卻還不如赤手空拳對付來得有用，像有些只怕魔法的壞東西，如果你用劍去砍它，您會發現，嗯？怎麼受傷的是自己，甚至又再一次的看到自己的葬禮，那就傷感情了。此外，玩這類遊戲一定是要不斷的存檔的，不要忘記了唷！如果你覺得自己很菜，在遊戲開始時您可以先選擇戰鬥的難易度，定在最 easy 的選項那些怪物就會覺得你太「肉腳」而懶得理你了。



法術的種類大概將近一百種吧！大概所有你玩過的 RPG 所能見到的法術，在這裡都能找得

到，好像還可以自行創造法術，製造魔法物品，不過我是沒試啦！您就自己慢慢試吧！在人物裝備的選項中，您可以在他身上穿戴各種你有的裝備，（裝備繁多不及在此備載）你也以把他全身的東西都脫光，露出小雞雞和敵人對打，不過大概很快就掛了。

自由度極高的多線式劇情

一開始玩家必須先練就基本功，等到累積功力到了相當的程度之後，才會吸引到上層社會人士的注意，進而接受進一步的任務而逐漸參與主線劇情。遊戲中的任務大部分是由公會所提供，玩家必須加入公會並完成公會所賦予的任務才能逐漸提昇自己在公會中的階級，藉此才能接觸到主要的任務。遊戲內容非常豐富



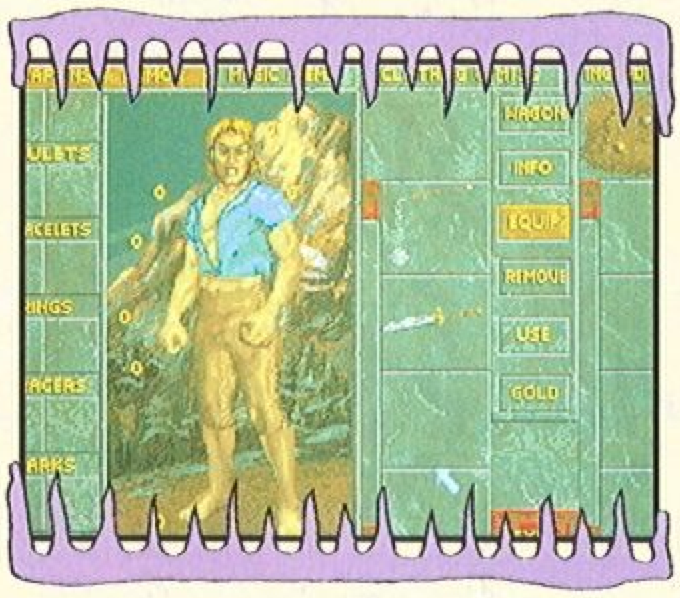
而曲折，在接受任務與執行任務的過程中玩家會碰到和人類社會中一樣的欺騙、試探、犧牲等不同的劇情，而不是純粹地殺敵以提昇自己的等級最後就能完成任務的單依據情。另外，在劇情的刻劃也相當地有深度而戲劇性。



要玩這類的遊戲，最大的困難可能就是語文的問題了，尤其文化背景也是一大因素，西方世界最大的傳統便是宗教以及一些民間所流傳的迷信，而這些是我們一般東方世界年輕玩家所不可能具備的，因此雖然同樣都能享受到遊戲豐富的內容以及劇情，可是卻也少了那份貼心的感受，這就有如叫外國佬玩中文版的三國演義是一樣的道理，遊戲雖好但如果玩家無法完全融入劇情那就有點可惜了。

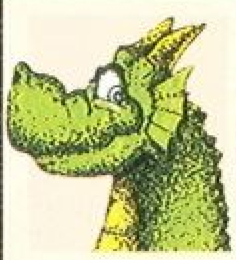
還有呢？！…

在音效方面，簡單地說是有特色，但並不豐富，也不怎麼的令人印象深刻。另外 Daggerfall 有個很大的問題，就是 bug 不少。例如很難令人接受而常常出現的就是讀取進度檔時，竟然就當機了！而且次數還不少呢？此外，這套遊戲似乎不能在非 Intel CPU 的機器上執行，像 Cyrix 686 的 CPU 就不能跑了，希望看到讀者能注意了！還有、還有…就是像人穿樹，甚至穿牆而當機的現象也有出現，眞是有些敗給它了。不過根據相關資料指出， Bethesda 公司已經出了 Patches 檔，有需要的讀者可以透過 Internet 把它 Download 下來，不過您想試試看「穿樹」功能的話就可以免了。



如果您是 RPG 迷的話，這套遊戲絕對不會讓您失望，因爲在人物的養成、劇情的發展方面眞的是無話可說，可說是經典之作。國外相關的討論站台相當多，也可以讓您參考。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 85	CYBER 87	DRAGON 86
		
不同於一般一進入遊戲便開始進行主遊戲故事的設計，玩家必須累積自己的實力才能接觸任務，是較爲寫實的作法，另外其中所提供的教學課程也頗爲實用。	相當有特色的一款遊戲，給予玩家極高的自由度，場景的營造也頗具特色，在衆多的關卡中都各有獨到的表現，遊戲整體給人的感覺是又多又大，人物創造、法術、場景，無一不是。	相當引人注意的第一人稱式 RPG ，以龐大的規模及高自由度的劇情而格外受人注目；雖然 BUG 多到有點令人無法忍受的程度，不過就整體而言，還是一款不容錯過的 RPG 大作。

國外發行：Bethesda Softworks
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：Dos/Windows 95
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G
顯示模式：V
操作模式：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-100、32MB RAM、SB16、MAUI Wave Table、4 × CD-ROM

REVIEWS



本文作者／ALEX



玩家對於歡樂盒公司的出片速度是否感到好奇呢？單是角色扮演遊戲一類，「絕代雙驕」的餘韻猶存，如今「天龍八部」已堂堂上市。雖然兩套遊戲的製作背景不盡相同，但招牌可無二致，因而對於「天」的評價結果，自然與這塊招牌是休戚相關榮辱與共的。



與「絕」片一樣，「天」片也穿插了同名電影片段，但這一回似乎與遊戲的步調較爲妥協，在銜接上不致像「絕」片一般的生硬。但是，未看過金庸原著小說而冀望能由遊戲達到「偷窺」金庸武俠世界的玩家，那無非是痴人說夢了。光是比對出場的人物，遊戲顯然是小兒科許多，而這大概也是所有嚐試將原著小說搬上遊戲的創作者，心中一個永遠揮之不去的夢魘吧？!

這款遊戲的畫面不是很討喜，不少場景的繪圖表現甚至還顯得糊糊的。但是，在人物神態的動畫表現卻極爲生動活潑，這包括人物的走動、搔首弄姿、甚至抽菸圈等等，令人不得不對這項巧思肅然起敬。這款遊戲捨棄了大地圖的手法，各場景的交替採行分段文字說明並輔以電影動畫過場，儘管是單線遊戲，但自由度也因此而受限不少。

操作介面基本該有的也大致齊全，唯鍵盤靈敏度似乎有些不良，尤其是「武功秘笈」功能選，方向鍵還會失去準頭。此外，存取檔時因爲要同時動用四個方向鍵，而在按下〔 Enter 〕之前並無確認動作，於是誤差也就時常發生。尤其不人道的是，不管在同一個城鎮的任何地點存的檔，待叫出存檔時永遠是出現在該城鎮的入口。想想看，要是在城鎮的迷宮內戰鬥致死而出現「 GAME OVER 」時，鍵盤只剩下〔 ESC 〕有作用，但只要一敲下這個鍵，則又登時回到了 DOS …



提到戰鬥系統則不免教人愛恨交加…愛的是施展法術的動畫效果很可觀，氣勢堪稱磅礡，但卻夾雜了更多的「恨」。雖然利用「查看」功能可得知對手的屬性狀態，但我方的資訊卻完全付之闕如。玩家不會知道自己操控主角生命值和內力值剩下若干，所以不能掌握適當補充的時機。玩家也不會知道自己選擇的招式能造成對手何等的傷害，因此也就無從判斷該以何項招式予手重擊。歸根究底，在這般即戰鬥環境下，玩家只能悶著頭苦幹，這樣的系統設計，應該歸類爲失敗的例子。



這款遊戲還有一點很不得草民個人認同…還是苟同 ?! 顯而易見的是，在上市之前並未做好除錯的工作。例如，只要在一抵達新的城鎮時立即存檔，之後取檔時所出現的文字述永遠是開頭的那一段，更離譜的是還有新舊交雜的情形；而紫雲城武器舖中

的那位打鐵兄，只要一跟他交談就立即跳回 DOS 。其它如無緣無故的當機現象是所在多有，這豈是負責任的作法？…當然，玩家手上拿的若是修正後的版本，那就無須怪責草民評論不公。



此外，未知遊戲製作人員都是「反左派份子」之故，還是程式作祟所致，遊戲中的所有人物，只要站到人物左邊的話，焦怎麼也打不開話匣子。非得轉個向到前後或右方的位置才開得了口，這項定律倒也堪稱一絕。

「嫌棄」了這麼一大串，說是無可取之處也不盡然，起碼遊戲中解謎的部份就設計得不錯，尤其是前半段的幾個謎題就將那種「惟恐玩不過關」的氣氛營造得很成功。可惜的是到了後半段疲態漸露，頗有欲振乏力之憾。

對話系統也是深得草民欣賞的部份，除了過場的訊息，所有的對話都顯得「深不可測」。也就是說，在與人物交談時須發揮追根究底的精神，因為有不少的關鍵對話往往都是在即將結束對話時才會出現，這個時候就別具柳暗花明的意味。所幸，所有的對話都會分段循環出現，耐心的刨根結果，除了不致漏失重要線索之外，也可以方便判斷該止於何時。



由於遊戲重心擺在阿紫與虛竹身上，因而可以牽引出的劇情也就受到侷限，玩家先後操控阿紫與虛竹，最後連同巫行雲三人再對付丁春秋。劇情簡單明瞭不說，主角彼此間的關係也交待不清，即便是金庸迷也得費一番勁才能釐清跳躍式的前因後果。

值得一提的是，除了遊戲光碟之外還附了一張「天龍八部音樂全集」的音樂 CD 片，內中收



錄有二十八首音樂，可以純音樂欣賞。而遊戲的背景音樂也大致與音樂 CD 相同，頗為耐聽惟音效部份不知是否與硬體「個性不合」所致，時有時無的很惱人。

如同前述，玩家可能對於這款遊戲的耐玩度起了疑心，事實上，處於文編以生命威脅（有人要鬧自殺）交稿期限的壓力下，經過莫民花了兩個「工作天」奮戰後，也就輕鬆的混到了這篇評論的稿酬。回頭瞧瞧遊戲的售價…佛曰：不可說…打死我也不說…



走筆至此，心中仍然有一解不開的謎，何以遊戲手冊上載明的攻擊項目，明明還細分有直接攻擊、防守攻擊等等，怎奈於遊戲實戰中卻偏偏看不到也摸不著？草民很不情願指陳這款遊戲是急就章作法的產物，然而，它實在是表現得教草民不得不懷疑，不是還有很多地方尚未準備好嗎?!

群英會審 VER 2.1



COW BOY 74

對此遊戲的出片，COW BOY 持有一定程度的期望，而結果也不致於太過失望，其中遊戲的一些設定方面，如小人物的對話及謎題的難易等，都相當不錯，若出片時間再延後一些整體表現可能會更好。



CYBER 71

遊戲的載入需花費玩家硬碟一百多 MB 的空間喔！連一點選擇的餘地也沒有；場景的繪製顯得粗糙不用心，而結合電影播放的處理也不甚理想，是款仍待加強的 GAME 。



DRAGON 73

以著名金庸小說之電影版為背景的武俠 RPG，不僅整體架構及介面皆不甚完整，而且還存在不少類似 BUG 的缺點，在遊戲的品管上可能需多加強。

設計公司：歡樂盒
發行公司：歡樂盒
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟（附音樂CD）
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8MB RAM
支援音效：S
顯示模式：V
操作介面：K
密碼保護：無
遊戲售價：980 元
測試配備：P-100 、 16MB RAM、 AWE32 、 6 × CD-ROM

REVIEWS

遊戲獵人



本文作者／皮蛋妹

當皇帝想必是許多人的夢想吧！皮蛋妹雖然是可愛的小女子，但可也想嘗嘗當皇帝的滋味，所以啊！當瞧見有關全崴推出皇帝這款遊戲的消息時，可就密切的注意囉！有這麼吸引人的題材且又花費相當長的製作時間，在千呼萬喚使出來的皇帝究竟有何魅力呢？就讓咱們來瞧瞧這套國產皇帝的表現如何吧！

說實在的剛拿到遊戲時對它的評價並不怎麼的好，略嫌粗製的封盒設計，並不能激起玩家購買的意願，若一套好的遊戲卻因敗筆於此實在是可惜之處，遊戲



公司若能對遊戲的包裝稍加重視，讓購買的人覺得有收藏價值，相信對產品的行銷也會是一大利多的誘因。遊戲安裝部份的設計也相當簡易，支援了 WIN 95 的作業平台，讓玩家更能輕鬆的進行遊戲，不過有得必有失，WIN 95 的體貼卻也會造成不變呢！每次當你要重新放入遊戲光碟時， WIN 95 的程式就會自動執行 SETUP ，造成每次都要按取消的不便，後來經高人指點聽說只要在放入光碟的同時按著 Shift 鍵就不會有這種情形發生囉！玩家不妨可以試試看，可別像皮蛋妹一樣沒知識、沒常識、又不會掩飾喔！

再來談談關於遊戲本身的部份吧！在進行遊戲之前會先來段『性向測驗』，提供了二十道的題目測驗玩家，結束測驗之後還有一小段的評語，而你所扮演的皇帝也會因著你性向測驗的趨向而影響其屬性喔！遊戲雖標榜著『策略』，但小女子覺得遊戲還有部份的『養成』要素，算是複合類型的遊戲，最近的遊戲市場好像一昧的吹著複合式的遊戲風，可能是單一型態的遊戲類型已無法滿足玩家們挑惕的胃口了，不過這樣的設計也讓遊戲更具變化性，玩家不僅要注重內政、外交，還要時時培養自己的各項屬性，因為皇帝本身的能力對各項施政、人才的延攬、國威的弘揚等都有莫大的影響，不得不細心留意，所以啊！皇帝可不是那麼好當的說，因為遊戲設定的資料蠻詳盡的，自然玩家要費心的地方也相對的很多，尤其是剛開始進行遊戲時，諸事待興、百業待舉，玩家要如何取捨先做啥建設就得絞盡腦汁了，不過「安全檢



查」可別忘了做喔！免得皇帝一下子就被刺殺身亡遊戲也沒得玩了。

遊戲的畫工頗有中國風味，從開頭的動畫中即可瞧見美工的功力，不論是皇宮內院的鳥瞰圖，或是各廳各院的建築物，雕樑棟畫精雕細琢的功夫都不可小覷的唷！特別是微服出巡到京城的那張市井圖，更是將中國古典風味詮釋的淋漓盡致；隨著各式各樣的事件也有配合的畫面，舉凡科舉考試、練武術強身、讀書吟詠、欣賞歌劇、下棋彈琴、祭祀敬祖、浩蕩出巡等都有小動畫，而其他的事件也有相搭配的畫面，只是這部份著墨的功夫則有待



加強，僅僅只以一張略顯單調的圖或簡單的動畫來帶過，顯得遊戲在這部份不是很用心；人物的畫風也蠻中國的，國產的美女嘛！就很給她古色古香的說，而那個從外國進貢來的波斯貓呢，就很給她野ㄋㄟ，至於這部份的好壞嘛！因個人審美的眼光不同，咱們在此就不論斷熟優熟劣了。不過在遊戲剛開始進行時，玩家每次去後宮時都可以瞧見不同的



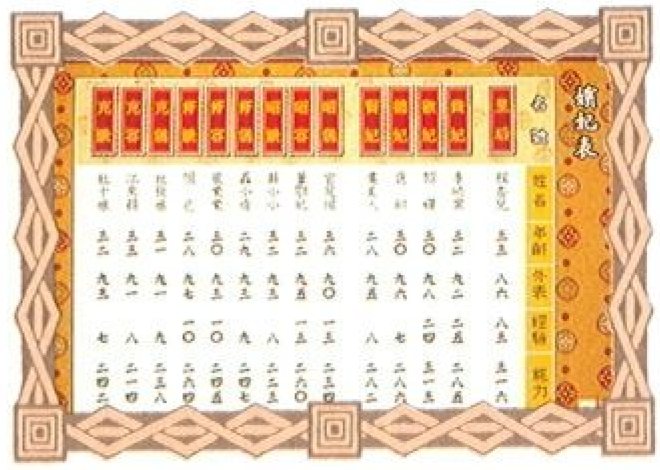
美女圖唷！但在後期的時候，不論你臨幸的是自家的嬪妃亦或是小太監安排的宮女，所能看到的美女圖都常常會有重複，在之前還不太會重複的呀？這就讓皮蛋妹百思不得其解了，遊戲是設計每個女子一張圖或是隨機取亂數的咧？!



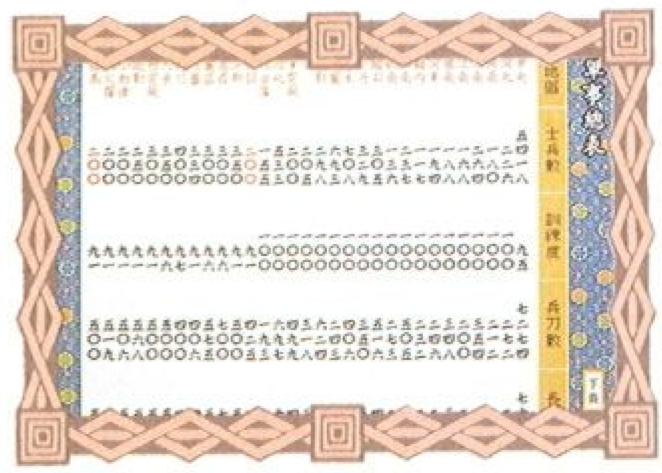
宣政殿算是遊戲中的主幹，你的內政、外交等項事都是在此完成的，一進入其中就會瞧見兩列大臣正等著你臨幸，喔！不是啦！是等著你問政啦！（大概是後宮去了太多次，搞昏頭了！）前面幾排站的是『中央官員』，而後方並列的則是『地方官員』，玩家在剛開始體力不是很強壯時，可以將各個郡縣委任給該刺史治理，不僅可以節省自己的體力，而且委任治理的效果，可比你拼死拼活冒著暈倒的危險所治理的成績來得好多了（電腦啊！電腦啊！你是不是有作弊呢？）



。知人善用在遊戲中是治理成功的不二法門喔！你手底下的文武



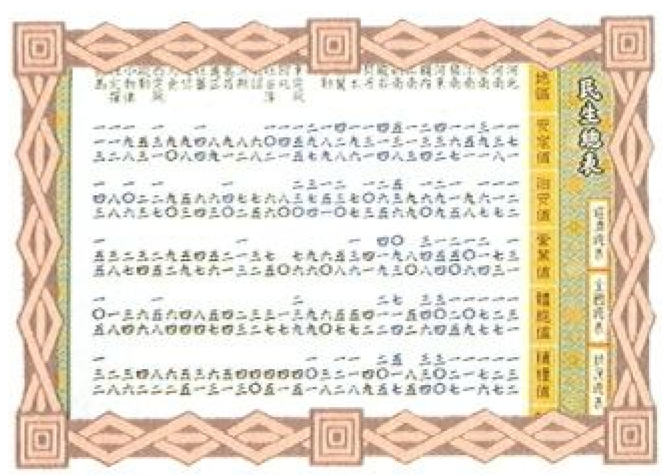
百官都有各自的屬性，在衆官表中都有詳細的記載，屬性共分成：智力、武力、清廉、忠誠及經驗，劃分的可說是頗爲詳盡但遺憾的是，咱們統治天下萬民的皇帝卻不能增進自個兒愛卿的能力，僅只能以封爵的方式提高其忠誠度，而經驗的累積則有賴於管理郡縣了，對於智力、武力及清廉，玩家可就愛莫能助了，遊戲中設計了些許的場所可提昇皇帝自身的屬性，卻不能以贈金、送書、送物品等方式來獎賞文武百官，藉此來提高官員的能力，實爲可惜之處。



人才的招募可借制舉的方式來延攬，但若皇上本身的魅力不夠的話，將相良臣可是不會出現的喔！而想要將地方治理的好又必須仰賴賢才，因爲郡縣的施政效果與該地方官吏的能力有著牽一髮而動全身的影響，所以在此環環相扣的結果之下，玩家就要好好斟酌先增進哪一方面能力了；不過不管進行啥能力的培養之前，玩家首先要做的事是先加強自己本身的體力，而狩獵則是增加體力的法寶，建議玩家在初期時努力的去當個獵人吧！狩獵可也還有分季節的唷！可不是每個時節動物們都乖乖的等你來獵殺的。在遊戲中體力可是做事的本錢啊！所以要好好的珍惜使用，誰喜歡一個三天兩頭就昏倒的皇帝呢，而且每昏倒一次可是會減少你的壽命，想想這大好江山還需要英明的你來統治，可別像皮蛋妹的皇上呀！一個只活到 38 歲的短命皇帝，想要再有任何建設都回天乏術了，雖然順利的一統歐亞卻奈何逃不過閻王的催魂，說到這小女子就有氣，經過我數天廢寢忘食的努力，將所有的蠻夷都收伏了，國家治理的也都上了軌道，皇帝卻即將與世長辭了，這到還沒啥關係，讓人覺得



不平的是努力那麼久玩完了 GAME，可是結局卻只是草草的來個歷史回顧與史記，稍作評語道一道你的努力過程就沒了。遊戲製作小組可也沒想想朕的那一群嬌妻愛妾呢？咱家可愛的皇子公主呢？臨死前只有幾個大臣跪拜於床榻前，狠心的老婆孩子竟連見咱家的最後一面滴幾滴淚也都沒有，更遑論連一場送葬儀式都付之闕如，唉！眞是枉費朕一生的辛勤經營啊！更別提被稱爲天可汗了，眞是連個平民也不如啊！平常皮蛋妹最喜歡去觀景台數數看有幾個人來朝拜朕，想不到駕鶴西歸時連個蒼蠅螞蟻也沒有 &#$%@ …。結局部份做的讓人不盡滿意，而且有些虎頭蛇

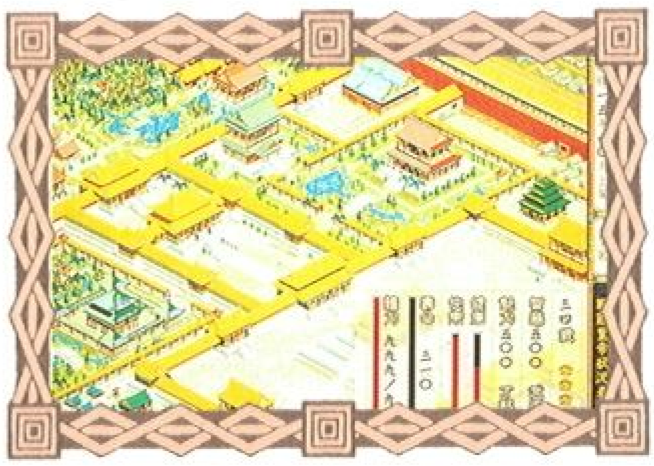


尾的感覺，是遊戲中較讓人爲之惋惜的。

音樂的曲風相當古色古香，頗能配合整體的氣氛，在戰鬥時也會適切的播放出緊張的隆隆戰鼓聲，配合不同的喜事或災難也會有一段簡短的音樂告知，以CD 音源的方式輸出其品質自不再話下，也讓喜好遊戲音樂的玩家在無聊之時可以拿來聽；在進入某些場景時會有語音出現，但也只是短短的一句話沒啥突破之處，小女子覺得遊戲在這部份可以做得更好，未能善加發揮實在令人扼腕。在聲光效果的部份時常是國產遊戲的致命傷，與國外



遊戲動則全程語音的大卡司之下，實難以相提並論，也希望國內的遊戲設計小組能多加把勁製作出更有水準的 GAME 造福衆玩家。而 BUG 未清除徹底也是國產遊戲的老毛病，以致在遊戲中常常會當機，聽說當的次數異常頻繁喔！關於當機的問題皮蛋妹就不是很了解，因爲我只有在進



入青爐房煉丹時才會當機，於是我乾脆就不去煉丹了，不過小女子是在 WIN 95 中玩的，不知是否有與 95 不相容的問題才造成當機的咧？說到煉丹…姑娘覺得這個設計蠻有趣的，也很能符合中國皇帝們的心態，不過爲啥不能將這部份做的詳盡些呢？例如：可以派人去探訪仙藥回來煉、或是可以購買藥材等等，不要只局限於國外進貢嘛！因爲我一直都沒啥機會可以好好煉丹，所有的國家都已經臣服在我的版圖之中，沒有人會進貢了嘛！所以奉勸喜好煉丹的皇帝們別太早統一喔！否則就會落得和小女子一樣的下場。



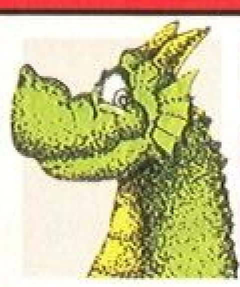
遊戲各方面的表現都還不錯

，尤其是各項細膩的屬性資料相當值得稱許，想要查詢各項資料也都很簡便，著實爲國產遊戲給它揚眉吐氣一番，只是可以去的地方太少了，當你的皇帝修養達到了一定的程度、蠻夷也都臣服、而各郡縣交付委任時，皇帝老爺可就沒啥事可做了，場景略嫌少了些，遊戲若能多設計些地方可去將會更增耐玩性，還有一個讓我覺的略嫌麻煩的是，遊戲的設計採用「棒狀式」的選取金錢、民伕、士兵等，用意雖是讓玩家能輕鬆調整所要的數目，但到



了後期想要打仗或是中央輔助等需動用到「數字」時，嘿嘿你就知道累囉！不過整體而言的表現皮蛋妹給予高度的評價，是款值的一玩的 GAME ；聽說遊戲有設定一個霹靂皇帝，在各方面的表現都是最上乘的，好了不和你們多扯了，小女子要去當霹靂皇帝去囉！

群英會審 VER 2.1

		
遊戲在美工方面著墨甚多，舉凡中國古代皇宮內部、市井街道或是人物造型的繪製都顯得古色古香饒富風味，唯在音樂音效方面略顯單調，可再加強。	大大好玩的國產遊戲，值得 CYBER 推薦喔！遊戲剛開始時玩家會很辛苦，努力的經營各項建設，增加自己的屬性，但等級達到一定程度時，就可以品嘗美味的果實了，是款蠻耐玩的遊戲。	國產的皇帝模擬遊戲，畫面上頗有古色古香的味道，就整體架構而言也頗爲出色，不過在一些細節部份則不甚妥當，使得甚評價略爲降低，但整體而言，仍是值得一玩的傑作。

設計公司：全崴
發行公司：全崴
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：720 元
測試配備：486 DX4-100 、16MB RAM 、 ULTRASND SOUND 、 W32P 、 8X CD-ROM

REVIEWS

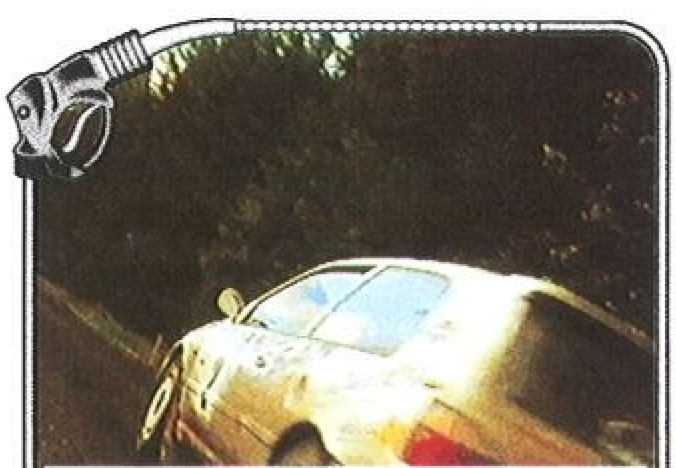


越野冠軍賽



本文作者／RXZ

這款由歐洲 MAGNETIC FIELD 設計， EURO-PRESS 發行的越野賽車遊戲想必讓不少玩家有耳目一新的感覺，RALLY 賽事可以說是世界賽車中唯一可與一級方程式賽車齊名的比賽，同時更是世界各大車廠角逐最佳車種的競賽場，因為在 RALLY 賽事中不但考驗車手的韌性，也是對車子的一大考驗，以 Network Q RAC Rally 而言，必須在長達 300 哩的賽程中以極速狂飆，爭取最好的成績，因此對於引擎、車體、齒輪箱以及其它零件而言都是相當大的負荷，除了碰撞之外，惡劣的天候和崎嶇的路面也是可怕的殺手，但是 RALLY 賽事之所以受到重視也正是因為這種嚴格的考驗，在台灣的公路上你可能再也找不到讓你把油門踩到底的地方，在這裡你可以盡情地奔馳於山林間，把車子與車手的驕傲帶回家，摸摸你的口袋掏出鑰匙來，和筆者一起享受那種顛峻的喜悅吧！



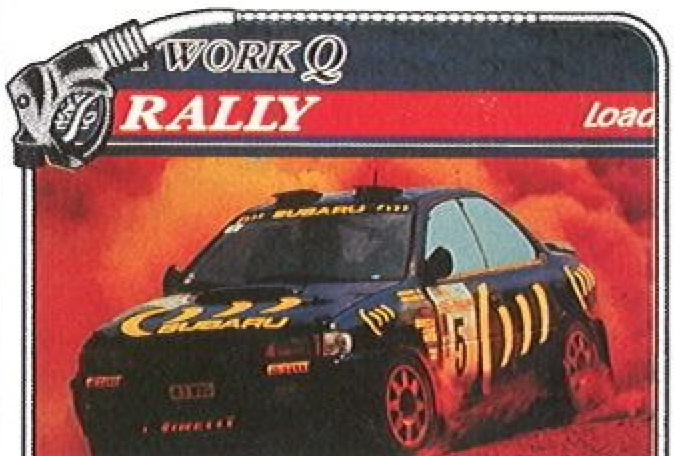
震憾人心的真實影片

令人瘋狂的畫面



有這麼多國家可以選擇，就是沒有台灣

談到越野冠軍賽（ Rally Championship 以下簡稱 RC ）就不得不讓人對它一流的畫面豎起大拇指，這種畫面只能用“誇張”兩個字形容，一般的大型電玩也沒有這種程度（除了 VF3 之外，那根本就是怪物…），從遊戲開頭的影片到設定選項，每一個環結都讓玩家有和 Rally 緊密結合的感受，詳細的設定讓玩家可以依照你的配備選擇適當的視角、消失點以及畫面精細度，遊戲中提供了直昇機視角，也就是從車子後上方俯視的角度，這個視角讓玩家可以看清楚車身周圍的情況，包括泥濘道路上揚起的塵粒和冬日的飛雪，在愛車抵達終點後，你會看見這一程大自然所留下的足跡，和你眼中詫異的表情，而駕駛員視角則讓玩家如車手一般坐在車子裡面，帶著手套轉動方向盤的雙手，扳動排檔桿的聲觸和真實的引擎聲音，完全感受風雪、雨點打在擋風玻



Subaru 是 Rally 賽中的常客

璃上的興奮，大多數的雪點、雨滴都會在雨刷的掃動下被強行驅離，殘存的灰塵、積雪則會與留在玩家心中莫名的感動相輝映，最後一種視角是筆者最喜歡用的迫力視角，這種視角雖然沒有車體的感覺，但也由於省略了車體處理的部份，程式可以用極速狂飆，讓玩家充份體會速度的快感，隨著路面的起伏和綿延的彎道



起跑線前，準備加足油門吧！

起舞，如果你看到有人在固定式的車體上玩賽車遊戲搖頭晃腦、情不自禁地擺動身體，他應該就是用這種視角的。

詳實的資料

在說明書中感謝的部份提到了若干車廠的支援，當然也可以想像在 Rally 中的車種資料和眞實度有多高了，除了眞實的資料外，主導 Rally 賽事的靈魂人物－副駕駛，讓玩家得以在陌生道路上奔馳的好幫手，也請到了頂尖的電視名嘴 Tony Mason 爲遊戲的語音跨刀演出，這位曾伴隨若干著名車手，多次贏得



精彩的翻車鏡頭，陣陣白煙冒起

Lombard RAC Rally 車賽的副駕駛可不是浪得虛名的，一位好的副駕駛不但要能快速地辨識地圖上的每一處彎道、路況，更要適時、仔細地以簡短精要而且清晰的聲音提示駕駛員，不要以爲這是件容易的事，想想看你的眼睛要在晃動的車子裡盯著地圖上每一個細微的部份，還得不斷地提醒駕駛員注意路況，旁邊沒有珍珠奶茶也不會有寶礦力，精神上的負荷絕對不會比駕駛員低，他讓車手得以在彎道迅速過彎，也讓玩家有機會完全感受 Rally 的魅力，至於遊戲所提供的六部賽車，在遊戲中不但有精美的動態圖形展示，同時也有精彩的語音介紹，如果要進一步瞭解車子的性能，不妨到此一遊，保證你獲益良多。在冠軍賽的模式中玩



選擇一輛適合你的車子上路吧！

家有機會一同參與愛車的修護和校調的工作，在這裡你可以學到賽車中比較基礎的調整－像是輪胎的選擇、懸吊系統的高度、齒輪比、煞車平衡等等，而進階的調整如車體前後配重比例、左右平衡度、內外車胎選擇等等，則是屬於 F1 賽車的範圍，對 Rally 來說這些設定就很詳盡了，在看過簡要的路況、天候說明



順便也放個音樂來 HAPPY 一下

和行車路線圖後，玩家要對車子做一些變動，以便得到更好的成績，在柏油路面上選擇沒有紋路的輪胎可以增加貼地的面積，提高行車速度，如果是在雨天的話就要選擇有胎紋的輪胎，把水珠排出以免影響抓地力，造成過彎時車子滑出速度過高而翻車，跳動的石子路上要調整懸吊系統，如果沿路的坡度起伏很大，可以

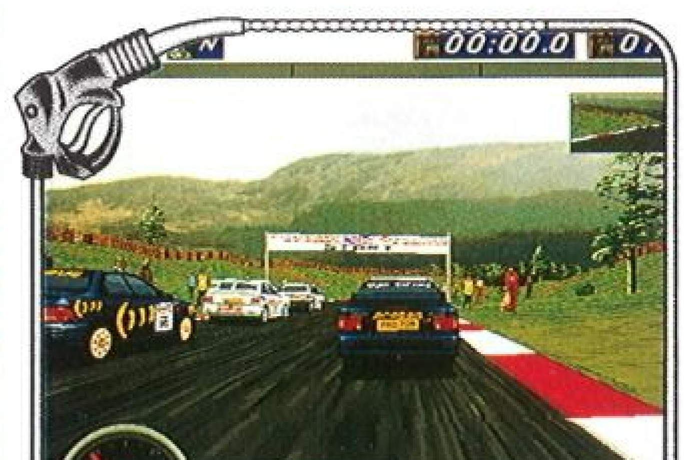


瞭解車子的性能可以讓你更加得心應手

把懸吊系統繃緊來加長“飛行”距離，要是坡度起伏不大只要把後面的懸吊韌度提高，提高落地緩衝爭取加速時間就可以了，不要以爲這些設定可以用你的技術彌補過來，一位出色的車手對他愛車的性能可是瞭若指掌的哦！

遊戲感十足

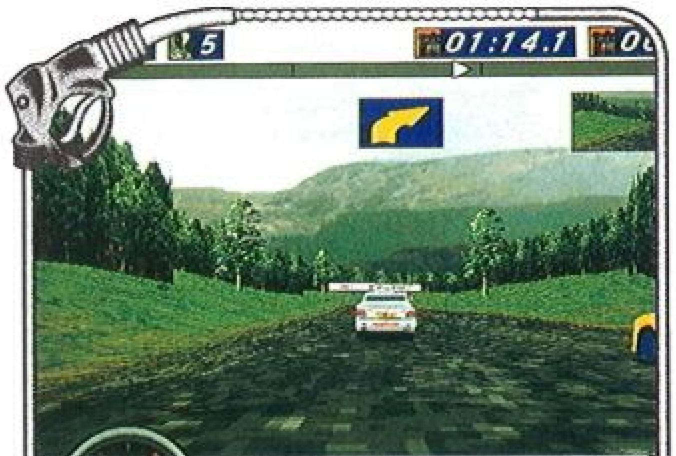
除了正規的冠軍賽之外，Rally 中還有單一賽、計時賽以及動作模式，如果玩家喜歡大型電玩那種分秒必爭的刺激感的話，可以試試動作模式，在這個模式中分成五個等級，雖然是把冠軍賽 28 個賽程拆開來，不過每個等級的難度也的的確確不大一樣，從第一個等級的柏油路，接下來的黑夜駕駛、泥路、雨天、雪地，每一個等級都能讓你體會 Rally 眞的是 Rally ，在天候、行車狀況、地形上的變化， RC 可以說是賽車遊戲的 NO 1 ，也無怪乎法國佬和德國佬把它捧上天，連澳洲人也爲它瘋狂，當你坐在車子裡面時，想必也能體會這些人的感覺，好像屁股上有強力膠黏住一樣， Rally 有一股吸引玩家一玩再玩的魔力，雖然道路兩側沒有華麗的街景，只有田園、竹籬、矮牆、小丘、河塘和



迫力視角，1/2螢幕的遠消失點， 100分的快感

樹林，但是每一段路程都充滿了眞實的感覺，遠方的山峰如同照片般重現，輪下揚起的塵埃、引擎迴轉的聲音，把賽車的感覺完全地呈現出來，看到每一部從你

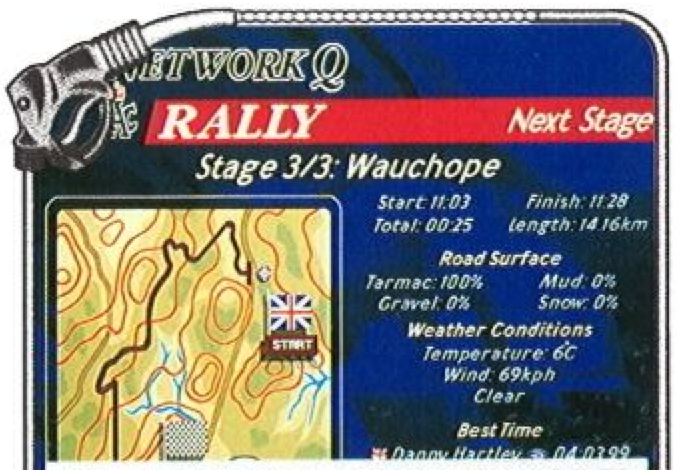
身旁掠過的車體，都有著屬於自己車廠的標誌，清清楚楚地映入眼簾，行過千山萬水留下的記錄，一點一滴地在車體上留下足跡，就是在直線道路上，不管有多少輛車子，RC 一樣給你不打折的速度感，令人不得不爲這遊戲的程式引擎喝采，1/2 螢幕的遠消失點是多少賽車遊戲做不到的效果，但是 RC 讓筆者留下最深刻的感受！



旁邊車子上的字可以很清楚地看出來喲！

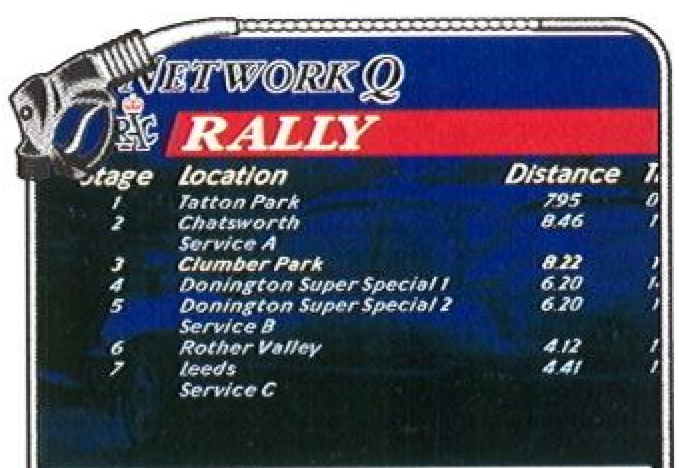
爆炸性的驚嘆號

坦白說這是筆者玩過所有的賽車遊戲中，眞實度最高的一個，即使 PS 上的 RAGE RACER 有著無與倫比的速度感，縱然 SS 的 DAYTONA USA 有多少花俏的看板、RALLY CHAMPIONSHIP PLUS複雜的貼圖，但是它們的眞實度卻遠不及於



關卡報導，要注意路況和天候哦！

RC ，尤其是在車體、光影、特殊效果以及背景、操控性各方面，RC 眞的足以讓擁有 PC 的玩家流下感動的眼淚，同樣是在 PC 舞台演出的 S2 ，在同級配備下的效果就差了很多，更不用說 RC 用 POLYGON 技術架起來的車體，硬是比 S2 漂亮許多，渾厚的重低音效果跑出了引擎的澎湃熱血，充滿節奏感的背景音樂，讓人沉醉於速度之旅，同時更兼顧了遊戲性與眞實模擬的特性，儘管動作模式中電腦控制的車輛老是慢吞吞地喜歡擋住你



向下一站出發吧！

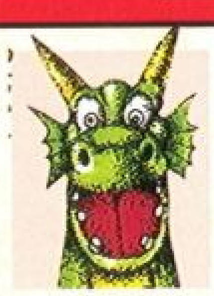
的路，網路連線的方式只能在單一賽和動作模式下進行，但是這些都不影響一位準 Rally 車手的心，去感受山林綠水的大自然、在跳動的石子路面上疾馳、通過黑夜白晝的考驗、臨履雪地泥路的危險、向人類體能的極限挑戰，當你完成了一段賽程可以由 RC 的完全重播功能再體驗一次賽程的刺激與檢討，RC 是目前



在服務站中好好地調整、修復愛車

『所有』賽車遊戲，或者說『所有』具有重播功能的遊戲中，『唯一』完全重現實況的遊戲，雖然沒有花俏的自動視角切換，但是它的全程重播不會漏掉任何一個場景、任何一部車子和任何細微的部份，這是100分的實力，在 Rally 中體驗每一種視角所帶給你的視覺、聽覺享受，滿足賽車帶給你的感官刺激，你有 17 或是 20 吋的大螢幕卻找不到適合你的遊戲嗎？RC 一定可以帶給你前所未有的視覺衝擊！

群英會審 VER 2.1

COW BOY 93	CYBER 92	DRAGON 93
		
車種資料使用眞實車廠所提供的參考資料，而在遊戲中玩者也可以學到賽車的調整方式撇開這款遊戲所提供的高度娛樂價值不談，單就這一方面就值回票價了。	不以花俏的外表譁衆取寵，呈現給玩家眞正的「賽車」；功力十足的程式營造出逼眞的實況，也將流暢度提升到最完美的境界而音效的搭配，更將遊戲烘托的彷如眞實的比賽一般。	模擬RALLY賽事的賽車遊戲，優秀無比的聲光效果，足已超越目前 PC 遊戲的水準，而高眞實度的資料及良好的流暢性，更是讓此款佳作顯得迫力十足！

國外發行：EUROPRESS
國內代理：憶弘
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：890元
測試配備：6X86-P166+、32MB RAM、S3-325、SB16、6X CDROM

REVIEWS





本文作者／JEFFRY

在廣大無際的星空裡頭，居住著各式各樣的智慧型生物，分佈在不同的星球當中。在一場激烈且毫無反擊餘地的戰鬥當中，主角所生存的星球遭受到邪惡帝國的攻擊與摧毀。僥倖殘存下來的人們集合了所有人力與物力，製作了三台全銀河裡頭最先進的太空船，它們擔負起拯救這個銀河的重責大任。主角身爲實力最爲堅強的駕駛員，獨自迎擊這個妄想消滅全宇宙生物的 Dominators 帝國，熊熊的復仇火燄引領著他們，直逼帝國的心臟，徹底摧毀這邪惡殘暴銀河帝國的命運，就完全掌握在主角的手心當中了。



“火”是由 DDM 小組所製作與開發的橫向捲軸射擊遊戲，雖然遊戲的規則與進行的方式與傳統射擊遊戲沒有什麼兩樣，但是在良好的企劃與整體包裝之下，卻成功地塑造出另外一種截然不同的遊戲風貌。雖然跟時下許多遊戲的片頭動畫比較起來，無論是在開場氣勢或是畫面豐富性上面，“火”顯然輸了一大截，但是透過精彩的語音敘述與簡單明瞭的半動畫方式，依然是清清楚楚地將整款遊戲的發生背景與劇情交待得相當詳細，既使這類遊戲本來就不怎麼需要有曲折離奇的劇情來支撐，不過這樣的設計還是有助於將整款遊戲的架構更爲紮實。

“火”全程採用 SVGA 顯示模式來進行製作，所以遊戲畫面的精細程度當然是不在話下。先來瞧瞧射擊關卡部分，既使是在 SVGA 模式，在畫面捲動與整體流暢等方面的表現，依然是非常出色無比。“火”最令玩家感到驚訝的一點，恐怕就是遊戲採用了電腦射擊遊戲少見的多重捲軸畫面設計，雖然這對於目前遊樂器與大型電玩的能力來說，早就不是什麼值得大驚小怪的特點，可是對於電腦遊戲來講，卻是一項蠻重大的技術突破。其次就是除了背景捲軸的繪製仍然採用傳統的平面圖型之外，“火”遊戲裡頭的所有物件都是採用 3D 模型來製作與成形的，因此



不但玩家可以強烈地感受到，遊戲的物件都特別顯得立體不說，而且與背景搭配起來更是毫無突兀的地方，這是美工方面功力的一大展現。



DDM 小組的期許當然不止於此而已，他們還希望將這款遊戲塑造成射擊遊戲當中的 WC-Like，這強烈的企圖可以從遊戲的進行方式感覺得出來。“火”不像是一般的射擊遊戲，玩家只要照著遊戲既定的安排方式玩下去就可以了，而是讓玩家有著更多直接參與遊戲的機會。在每一關與每一關之間的空檔，玩家除了可以在基地裡頭進行存取檔動作之外，還可以購買武器或是與間諜交談。透過這項間諜選項的設計，玩家不但可以多瞭解一些邪惡帝國的事蹟與銀河系的相關資訊之外，還可以經由幫助間諜一些小忙而獲得守護者的訊息，或是收買訊息，這樣子玩家就可

以得知任務的確實地點，以便玩家向這個區域進行襲擊。

在遊戲的武器系統設計方面，亦是遊戲的另外一項特色。在“火”當中，玩家可以選擇的座機一共有三種，隨著座機的不同，玩家可以依照自己的喜愛添購不同的特殊武器。另外在一般性的裝備方面，玩家也能夠根據手頭的寬鬆程度來購買裝備，以便達到提升武器的摧毀能力、提升戰機的速度、短暫無敵的狀態、自動連射裝置、強大的防護罩等等功能，而且要是玩家覺得不合用的話，還可以把這些裝備給賣回去呢！不過，那當然是要在主角的座機在征戰的過程當中毫髮無傷才行，除非玩家之前有購買可以在戰死之後依然保有原有裝備的寶物，否則一切的心血就會因此而付之一炬了。



這款遊戲在音樂方面的表現，實在稱不上是曠世巨作，遊戲並沒有好好利用光碟這個儲存設備來直接播放 CD 音軌，僅僅支



援聲霸卡與 Ultrasound 而已。最重要的一點是，玩家得多花一點硬碟空間來放置遊戲這些聲音檔案，否則就沒有辦法聽到任何的語音、音樂與音效，這還是筆者首次碰到的奇怪設計。不過話說回來，“火”的遊戲音樂表現還是在一般的水準之上，無論是編曲風格或是旋律本身，都蠻能貼切地營造出射擊遊戲應該有的緊張熱鬧氣氛。在遊戲的音效方面，除了精彩逼真的效果音之外，最大的特色就是幾乎全程都有語音，這樣的設計玩起遊戲來就當然更有臨場感，也是一般捲軸射擊遊戲少見的設計之一。



至於在遊戲的操作方面，“火”即使使用鍵盤來玩，在按鍵反應與座機操控方面還是有相當不錯的表現，不過筆者在此還是強烈建議玩家使用外接式遊樂器搖桿來遊玩，如此玩起遊戲才會有更為投入的快感。筆者要特別提出來的一點是，“火”的說明書有一個小小的錯誤，那就是座機的第一攻擊鍵為空白鍵才對，而非說明書上面所寫的 Ctrl 鍵，所以玩家在第一次進行遊戲的時候要特別注意。當然啦！如果玩家再自行更換按鍵設定的話就沒什麼差別了。



基本上來說，“火”是一款相當不錯的射擊遊戲，除了這款遊戲因為跟筆者的電腦水土不服無法順利執行，以致於特別商借友人的電腦來遊玩之外，遊戲本身倒是沒有什麼很大的缺點存在。如果您是一位熱愛射擊遊戲的玩家，那麼火線大風爆絕對會是您現在最佳的娛樂選擇，並且會樂在其中無法自拔。

群英會審 VER 2.1



在遊戲中的背景圖像雖然採用的是平面圖形的方式，但在使用了多重捲軸的畫面設計之後，再加上完美的音樂音效表現，使得整體水準大為提高。



高解析的模式讓畫面呈現的效果相當不錯喔！而富張力的劇情安排也為單純的射擊帶來不同的樂趣；匠心獨運的創造讓火線大風爆不同於以往的射擊遊戲。



以橫向捲軸為主體的射擊遊戲，由於使用 3D 模組來製作物體，所以在畫面的表現上頗為出色；而關卡之間可買賣武器裝備及探聽情報，更增加了遊戲的耐玩性。

國外發行：DDM
國內代理：熊貓
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/U
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：600 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／ALEX



相信見識過「大宇」公司所出品的 RPG 遊戲的玩家們，大抵都持有相當的肯定。儘管該公司幾款掀起遊戲風潮的作品，分由不同的設計小組所製作，但俱皆維持一定的水準。這一款由「亞特斯工作小組」所推出的「魔神戰記」續作，同樣的並未使大宇招牌「蒙塵」。



「魔」片的故事時空發生在「神曆」年間，世界上的精靈族、獸人族、龍族、魔族和人類五大族，於聯手消滅黑暗王之十八年後，魔族統治者魔皇帝聽信讒言，處心積慮地收集傳言中的三樣神器以求取永生不死的力量。在此煙幕的背後，一項促使黑暗王復活的陰謀，則同步醞釀發酵中。名不見經傳的保安隊員亞特斯，因緣際會的捲入這一場陰謀，且肩負起阻止黑暗王復活的重責大任。諷刺的是，他正是黑暗王的親生兒子。

由於是神曆，所以萬般不可考，但也正因無考據之虞，而增添天馬行空的揮灑空間。遊戲的情節發展頗爲緊湊較無冷場，而 NPC 人物不時的挑釁、指引和阻撓，則更加深了故事的懸疑性。單就誘使玩者一路查探究竟的企圖而言，這個部份是成功的。

遊戲的操作界面很大宇，只要是常客，應該極爲熟悉且快速上手。值得稱道的是，視窗顯示也有明顯的改良，尤其是備有 12 種底色可隨時更換視窗樣式的功能，玩家可將之視爲「心情視窗」而逐日更替。此外，隨著升級而習得魔法的項目增多時，魔法欄還可以作交換、插入和分類等三種方式的排序，這有助於玩家作魔法項目的管理。人物移動速度和訊息速度也各有十段選擇，要是機器速度夠快而又設定最快的移動速度，那麼將會看到人物「飛」起來的效果。嫌行進速度慢的玩家，這一回應該不會再挑剔了。



雖然畫面解析度只有 320 × 200，但美工的表現不俗，儘管有著些許的東洋味，惟不難嗅出另立風格的努力。尤其從幾幅主要角色的肖像和幾座頗具新意的迷宮看來，諒必著力甚深才是。

戰鬥系統向來在角色扮演遊戲裡佔有相當的比重，對於喜歡按部就班升級的玩家而言，「魔」片的戰鬥系統很具有挑戰性。除去隨機出現的怪物群不談，每個據點的終極人（怪）物的確稱得上棘手，由於風、火、水、電、光、岩六大魔法系的相互剋制，摸清對手的魔法屬性就顯得益發重要，出招也才顯得出份量。針對這一點，遊戲中設有兩樣道具可用來探測對手的屬性和生命值，玩家在取得之後，自當善加利用爲要。



各類魔法的施展效果也眞夠精彩，針對不同法系的魔法設計得極爲貼切且有看頭，玩家很容

易從中獲得遊戲的樂趣。關於戰鬥，這款遊戲也提供了簡便的單鍵操作法，只要按一個鍵即可重覆上一回合的動作。可惜的是，它只能重覆一位隊員的動作，而不能重覆整個隊伍，頗有「爲德不卒」之憾。

遊戲裡的各項裝備與道具算不上龐雜，但適用性掌握得宜。較有商確餘地的是，遊戲中段時的武器售價似乎偏高，讓人有望之興嘆的無力感。但是到了遊戲後段時的迷宮，卻又各式重量級的名貴武器、裝備俱皆出爐，一時之間又形成暴殄天物的無奈。若是能稍作調整，讓裝備的更替分佈得更平均些，無疑的，會給玩者帶來更多的滿足和成就感。



戰鬥的頻率不致讓玩者疲於奔命，而戰鬥畫面的背景也襯托得適時適所。特別是隊員在換過武器之後，於戰鬥時都能及時的反應在小動畫上，亦及各式武器不再只是徒有空名而已，於戰鬥時都是有形有樣看得見的。這雖是小事一樁，但卻更能體會製作時的用心。

遊戲的背景音樂標榜的是「仙劍奇俠傳」的配樂再度出擊，但是好像感受不出有新的突破?!倒是音效部份較具震攝效果。特別是遭遇到怪物展開戰鬥時的那一聲吆喝，實在是「聳擱有力」，不知是哪位仁兄的傑作，半夜裡還被他嚇了好幾次。



直線式劇情的遊戲，通常難度不致太高，惟「魔」片在好幾處劇情銜接時，頗有對玩者做個小測驗的意味。這時候，玩家必須勤翻筆記，瞧瞧先前有無什麼高人留下富有玄機的話語才能找出正確的去處，否則，會變得好像全世界的人都不理你了。爲避免這種窘境，仔細聆聽對話並勤記重點還是必須的。

如同前述，這款遊戲在故事情節的企劃編排上頗具匠心，對人物性格的刻劃著墨甚力。遊戲中角色之間的親情和恩怨情仇，乃至利益交錯的突顯，在在都是吸引玩家之處。由此也不難窺出，遊戲試圖彰顯人性衝突的努力。但很可惜的是，遊戲到了後半段時，並未善加利用先前所營造出的情境，順勢將這種衝突性提昇到臨界點，也因此而產生「虎頭蛇尾」的遺憾。



上述這項敗筆，尤以遊戲在收場時的處理爲甚，簡單地說，就是一切都結束得太快、太突兀了。

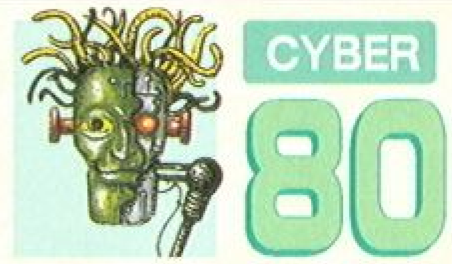


玩家若問，要是與前作相較若何？說實在的，由於前作乃數年前的作品，在創作環境早已今非昔比的情況下，委實不宜同日而語。凡是 RPG 遊戲迷的玩家，請…讀我的唇…這一款遊戲是值得一玩的佳作。

群英會審 VER 2.1



戰鬥系統的屬性分類較有挑戰性，相較於其它空有分類之名卻無分類之實的遊戲來說，這一點是較爲紮實的地方，在遊戲的美工及音效部分，頗有自己的風格。



國產遊戲最讓人詬病之處便是：往往結局都是草結束，與開頭都不太能呼應搭配，而這款魔神戰記也逃脫不過這個命運；在其它各方面的表現都尙具水準，若能在結尾方面稍加補強，則遊戲會更出色。



日漸少見的神怪RPG，在聲光效果上雖無突出之處，但也頗具水準；故事劇情及架構在起頭之處都還不錯，但可能是趕工之故，使遊戲末端略顯草率。

設計公司：亞特斯工作室
發行公司：大宇
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟、磁片
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：540K&800K EMS
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/J
密碼保護：圖形
遊戲售價：570 元
測試配備：P-100、16MB RAM、AWE32、6× CD-ROM

REVIEWS

遊戲獵人

本文作者／余任雙



其實一開始眞的對這款遊戲的名稱，《天晴傳》，感到有點不知所云，但等到約莫在遊戲劇情發展到五分之一的時候，與妖魔「四界王」談話時，得知由於在主角幻斗的心中，看不到半點烏雲、是一片萬里晴空，這才知道《天晴傳》的由來。

而故事的內容則十分地豐富有趣，充滿了夢想與驚奇：從小便自立更生的主人翁，與一隻擁有法術能力的怪貓「紅丸」，組成了號稱爲「史上最強」的萬能工作屋，只要有合理的報酬，就可以幫客戶完成任何的要求，而這一次，他們卻意外地被捲入了幕府的大陰謀當中－原來位居老中高位的小林桄榔，爲了滿足自己統一世界的野心，企圖找出三樣龍寶，也就是「麒麟太刀」、「操龍玉」、「封龍玉」等，當然，主角的任務就是去阻止他！



人物屬性一覽畫面

就從以上簡單的說明就可以知道，整個故事擁有相當的發展空間，而在遊戲一開始時的佈局方面，也的確作得相當成功，不過，或許是基於開發時間或其他因素，可以淸楚地感覺到在劇情的發展上似乎經過相當大的修剪，使得其在連貫性上發生了一些困難，許多覺得應該是埋下伏筆的人物，在曇花一現後，卻再也沒出現過，許多寶物也只是靜靜地躺在物品欄裡，沒有使用的機會。



宿屋的老闆長得都一模一樣

相對於日本原公司在製作之時的考量，國內改版公司在進行翻譯的時候，則算是下了一番不少的苦心，就語氣的描述、句子的通順與文字的修飾方面，都可算是國外改版遊戲中少見的佳作，可惜的是，校稿的功夫並未做得十分理想，錯別字不在少數，舉各最明顯的例子來說，在要求巫女儲存進度時，其中第七個欄位應該是「柒之卷」，在上面卻變成了「心之卷」；不過話說回來，就一個約莫有七八萬字的遊戲而言，想做到十全十美的境界，也似乎是太嫌苛責了些。

不過，略嫌不太方便的操作介面，則算是個蠻大的致命傷：除了只支援鍵盤的操作之外，在跳出對話的訊息欄時，不能如同跳出其他視窗般地按下 ESC 鍵，而非按下 Enter 鍵不可，這一點有些奇怪，而且在開關視窗方面，有點繁瑣，應該可以設計得更爲簡便一些。



獨樹一格的戰鬥方式

而遊戲中除了以角色扮演遊戲爲主線之外，也穿插了幾個小遊戲來考驗玩者在動作遊戲方面的程度高低，而且當通過這些考驗時，通常都可以得到一些獎勵，所以，大家別忘了幫珍奇店的

老闆把小貓抓回來，或是跟美玲進行快打旋風般的格鬥遊戲時，也千萬不要手下留情，以便能幫自己在進行遊戲時更爲順利。



道具使用畫面



洞窟內力取白青蛙卵

至於傑出的細緻畫面，可說是日本遊戲一貫的傳統，本遊戲更是其中的翹楚，其顏色的活用方面可說已經到了爐火純青的境界，叫人不敢相信這還是一款 640 × 480 、 16 色的遊戲！而且人物二頭身的造型也相當可愛，擁有相當強烈的遊樂器風格，十分適合各種年齡的男女玩者；而當故事有了突破性的發展時，螢幕上將會出現一張過場畫面，並搭配如連珠砲般的語音播出，雖然筆者不諳日文，但也可以從語氣聽出其幽默與逗趣的一面。



擊倒敵人時，怪物的表情及肢體語言頗爲豐富

另外，雖然在手册上記載了相當詳細的物品、武器及防具等列表，不過，在內容的正確性方面，好像也或多或少有些問題，像「月讀」就不是一把寶劍的名稱；此外，各類物品也沒有註明可使用的角色，在購買時也沒有任何提示，因此，常會多買了一些無用的東西，或者得重複一些無謂的步驟、及忍受一定程度的金錢損失（把多買的東西再賣掉），這也是一個小缺點。



遠野內遇上另一個角色－妖狐少女玉棠

直接從 CD 所播放的音樂品質，當然擁有一定的水準，而且曲風與場景也十分貼切，在此特別要提醒大家要欣賞一下本遊戲的片頭動畫，從一開始主角與愛貓紅丸獨坐於高山上，充滿中國風味的樂聲飄然揚起，到諸位人物亮麗登場，在耳際飄揚的則是熱鬧十足的激昂曲調，整體揉合出相當動人的感受，大概是最近一陣筆者所知道的「中文」遊戲中，最好的一個吧。



閻鬼是初期較爲棘手的對手

故事的結局雖然也是打倒了壞人，且主角也獲得了美麗女主角的青睞，不過，王子和公主卻並未就此過著幸福與快樂的生活，而是在幻斗期待能擁有更具挑戰性的未來當中，悄悄地暫時告一個段落，但相信絕大部份的玩者，一定會和筆者一樣，衷心地希望這部傑出的遊戲，能有一段更精彩的續作，而且能更爲完美！

群英會審 VER 2.1



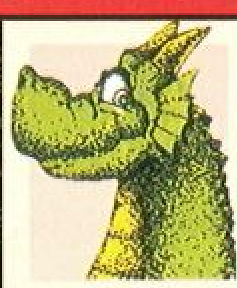
COW BOY 86

特別的遊戲名稱、特別的遊戲企劃及改版公司的用心翻譯，營造出一個完美的遊戲世界，但在細緻畫面下，玩者所享受到的卻是繁雜的操作介面，使得整體表現大打折扣。



CYBER 76

戰鬥方式雖獨特，但玩者需累積敵人弱點及角色攻擊特性的經驗，才能發揮其特色；而令人最爲詬病之處，則是遊戲忽略了武器物品裝備的方便性，讓玩者反覆無謂步驟，徒增遊戲時間。



DRAGON 84

以日本江戶時代爲背景的 RPG ，畫面的表現相當出色，戰鬥方式也相當獨特；不過操控介面不夠人性化，而改版後也出現一些問題，影響了整體的遊戲性。

國外發行：TGL
國內代理：松崗電腦圖書資料有限公司
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/Win95
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：4MB
支援音效：聲霸卡
顯示模示：VGA
操作界面：K
密碼保護：無
測試配備：Pentium-100 、32MB RAM 、 Sound Blaster AWE32 、 4 × CD-Rom

REVIEWS



本文作者／VERONICA



自從 1984 年麥當勞進軍台灣以來，其便以簡單易食、口味單純、使人容易接受的商品，打下了台灣的速食市場；雖然造成國內飲食文化不小的衝擊，但年青一代的我們，有誰能抗拒麥當勞叔叔歡樂、溫暖、親切、美味的形象呢？猶記得剛開始有麥當勞時，筆者只呱呱墜地一十寒暑，有一回適逢農曆春節，全家大小高高興興地到麥當勞，準備體驗一下據說美味得令人無法抗拒的『吉事漢堡』，但只到店外，就想打消了這念頭；因店內擠滿了人，還排隊至門外馬路邊，店外車水馬龍，塞得是水洩不通，耗了個把個鐘頭，終於感動得吃下了第一口漢堡，差一點沒哭出來…－因爲天底下竟然有如此難吃的東西。沒想到事隔多年，卻還是成爲德州炸雞－小騎士的忠『食』信徒。最近眼看著智冠出品了一款『漢堡戰爭』說實在的，筆者是標準的漫畫迷，怎能抗拒看起來如此可愛、創新好玩的遊戲？所以啦，就馬上設法弄了一套來試試哦！



拿到遊戲後，當然是迫不及待地載入硬碟囉！但見螢幕上開始出現 INSTALL 的畫面時，便安心地開始拜讀操作手册，正在納悶 CD 版爲何還須要密碼表時，便已安裝完成。講到這裡，筆者不免要開始嘮叨一番；因爲根據說明，啓動遊戲時既不能執行任何記憶體管理程式及常駐程式，強調一定要以『乾淨』的開機方法開機，這對筆者這大懶人來說，簡直是天大的不方便加酷刑。



『漢堡戰爭』這個遊戲採用時下流行的即時戰略方式來進行，其架構也非常簡單，以擬人化的方式模擬四家速食業者，即賣噹勞、堀帝、小棋仕、啃的雞競爭的實況；玩家扮演所選定的漢堡店，建立生產線以生產各式漢堡部隊，目的無他，簡單言之，就是努力賺錢、用力花錢、出力ㄟ錢，只要將其他三家給『搞』垮，不管用什麼手段，則遊戲就結束了。其實筆者蠻欣賞這種新穎的構思，儘管內容十分平實、生活化，但內容平實的作品並不就代表不是好題材；（雖然這麼說，但空有好題材卻沒有好好發揮，算不算是一種思想上的浪費呢？）

在戰爭場面最激烈的時候，可以看見薯條－飛彈兵努力發射薯條飛彈，保衛自己的營運總部，戰鬥兵努力地K，想潛進總部“賣身”的敵軍，整個畫面充滿了薯條、炸雞、漢堡和點心，讓筆者想到了小人國中的小人，每一個都是『麻雀雖小，五臟俱全』，集其兇悍於一身，這算是遊戲本身製作得最成功的部份吧！



整個遊戲的操作十分簡便，只要一隻滑鼠即可玩完整個遊戲，且有幾個熱鍵間接輔助，倒是增添了幾分便利性；但是滑鼠時靈時不靈，就有點…。遊戲的主

地圖是以隨機方式產生，讓筆者想起了 SIM CITY 2000 中可自由調配湖泊、森林等地形分佈多寡的地圖，只不過這次的地圖簡單多了；一張地圖、四家速食店、許多裝飾用的建築物、幾家大型商場和幾十家可謀利的商店，好像有點太過於單調了喔！問題就出在這裡，雖然標榜不同的地圖有不同的攻略方法，但筆者認爲好像沒什麼差別，正因爲如此，遊戲的變化性就不大了；變化性不大簡言之就是不耐玩，所幸遊戲的美工表現不俗，人物逗趣可愛不說，光是那 85 種兵種就令筆者頓時饑腸轆轆，口水直咽了。（且實不相瞞，隔天中午筆者就冒著太胖嫁不出去的危險，按捺不住地跑到小騎士大快朵頤了一番不說，還花了大把銀子哩！）而另一有趣的地方，就是幾乎所有的兵種都可研發昇級，這也是企劃製作頗花巧思的地方。



附帶一提的，便是遊戲提供了部隊自動指令，和一次可標定一大群相同的部隊前往執行任務，替玩家省了不少的麻煩；但還不夠方便，因其一次只能標定同類同級的軍種，不像『終極動員令』一次可指揮一大群不同種的部隊，那種指揮的快感，在本遊戲中可以說是好像蠻欠缺的。而且筆者覺得很麻煩的，便是一個生產線每一次都只能生產一個小兵，也就是每生產一個都要按一次滑鼠右鍵，這對要爭取時間賺錢拉食客的玩家來說，是否也嫌略不方便呢？



遊戲的手册撰寫得倒十分詳實，裡面詳載了每一家速食店的特徵和擅長兵種，每一種兵種的功能及研發順序，指令如何使用等等，應該說是盡到應盡的義務了才對；但不知是否筆者天資駑鈍，摸索了好久卻仍不上手，後來找來另一號稱『GAME 王』的我老弟，反而問我怎麼玩。哇咧！不過遊戲的確較不具親和力，需要較久的時間來適應，等一適應之後，玩起來就所向無敵了。



關於這種純屬休閒，老少咸宜的小品遊戲，音樂部份總是不大怎樣，『漢堡戰爭』中的音樂、音效表現也是如此，所謂“習以爲常”也就見怪不怪了，因爲大家都如此，就不須再評定了。較令人覺得不滿意的尙有結局的畫面，秀個兩張圖，附上一行文字解釋，然後就沒了，頗令人覺得有『虎頭蛇尾』之嫌，因其開頭動畫還算不錯，草草結束遊戲，不僅讓玩者絲毫成就感都沒了，更重要的訊息是：遊戲本身就是予玩者成就感，若失去了這個樂趣，那不是就失去遊戲的意義了嗎？零零總總說了許多，但都是許多瑕不掩瑜的小缺點，其實想體驗新鮮感的玩家，倒是可以試一試。

群英會審 VER 2.1



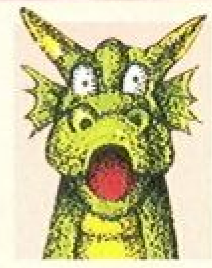
COW BOY 78

簡單的劇情故事、簡單的人物設定，再加上豐富的色彩、可愛的人物造型，使得這款戰略小品更容易被一般較不易接受嚴肅遊戲的玩家所接受。



CYBER 75

以市面上熱門的速食店爲題材，相當具有創意，再佐以功力高強的美工，繪製出可愛討喜的人物，是一款適合小朋友們動動腦的 GAME。



DRAGON 74

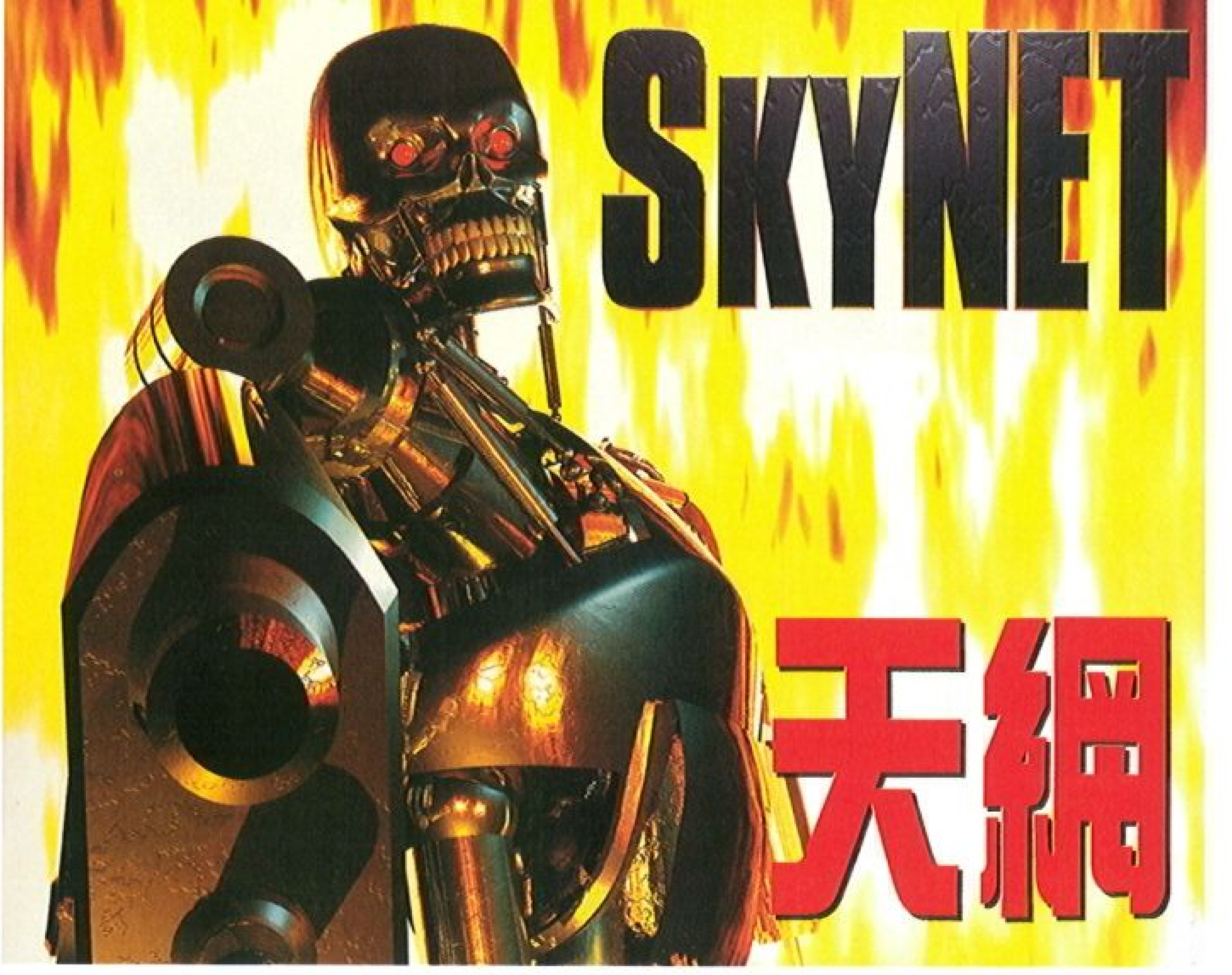
模擬速食業界戰爭的即時戰略遊戲，可愛的畫風是本遊戲吸引人的地方，雖然在操控介面及架構上不甚理想，但豐富的戰鬥效果，頗能吸引年紀較輕的玩家。

設計公司：KIWI 工作室
發行公司：智冠科技
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：圖形密碼
售價：540 元
測試配備：P-133、16MB RAM、ET4000-W32P、SB 16、4X CD-ROM

REVIEWS

遊戲獵人

本文作者／FEFFRY





即將到來的未來並不如人們心中所想像地那麼美好…，Cyberdine是一家具有雄厚實力的電腦公司，但是由於該公司所製造出來的一系列機器主宰者實在過於出色，甚至憑藉著其高超的自我學習人工智慧，掌控了整個未來的世界，不過幸好有未來人類救星的 John Connor 領導群雄，陷於無助情勢的人類總算再度燃起了一絲生存的希望。

天網是由Cyberdine底下的一位黑人科學家所發明的，就是由於天網的創立，才使得未來的人類浸身於水深火熱當中，John Connor與天網的戰爭才剛剛開始而已…。

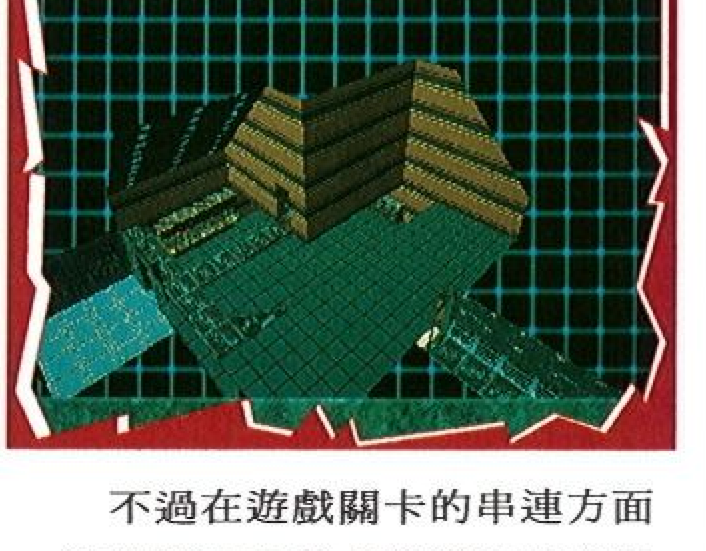


要是說到最令讀者們印象深刻與最喜歡的火爆動作電影，十之八九的人一定都會說是魔鬼終結者2，這部電影不但在六年前刷新了許多紀錄，而且深受觀衆們的喜愛，雖然3的拍攝一直沒有更爲明確的消息發出，不過筆者相信那只是時間問題而已。像魔鬼終結者這麼熱門的電影，當然也逃不過遊戲製作廠商的手掌心，許多款關於魔鬼終結者電影的遊戲陸續上市，有的是純脆光線槍射擊遊戲，有的則是傳統的動作遊戲，而筆者今天所要介紹給讀者們的天網則是屬於Doom-Like遊戲。



天網這款遊戲名稱的由來，就是直接採用電影情節裡的的虛構網路名稱，而整款故事的發生背景在未來，也就是敘述 John Connor 與其戰士們對抗天網的精彩劇情。透過遊戲的片頭動畫，天網清清楚楚地重現了未來那一段激烈的戰鬥情景，數名英勇的戰士們在佈滿終結者的大地廢墟裡頭不斷穿梭反抗著，但是面對似乎數量永遠不減的終結者，John Connor最後只有派出表現最爲突出的部下，以便深入敵方基地進行破壞，直接打擊敵人的核心，這樣的偉大任務當然就是由玩家您來擔任囉！

雖然玩家乍看之下，可能會認爲天網這款遊戲的畫面跟一般的 Doom-Like 遊戲沒有什麼兩樣，但是實際上，天網在地形貼圖上面的表現可以說是十分突出，玩家可以很明顯地感覺出野外地形的高低與層次感，而且在戶外場景的設計方面，各式各樣的大樓廢墟與散置的屍體與車輛，更是充份地表達出遊戲未來世界裡頭的那股強烈的末日感。至於在室內的場景方面，天網的表現可能稱不上是最好的，不過內部空間結構設計得相當不錯，無論是狹窄的通道，懸空的小徑或是挑高的樓梯鐵板，都有著極爲眞實的表現。但是筆者認爲天網這款遊戲比較吃虧的，就是因爲遊戲世界背景設定的關係，使得整款遊戲在畫面配色方面的表現過於偏暗與一致，自然不能像其他以強烈色彩對比著稱的同類遊戲相互抗衡，而且雖然場景的逼眞度是夠了，可是描繪的細緻度卻不夠，也正是因爲如此，所以既使玩家將遊戲畫面的解析度調高至 SVGA ，除了畫面顆粒變得比較小之外，也談不上什麼驚豔的地步。



不過在遊戲關卡的串連方面，天網倒是有著非常傑出的表現

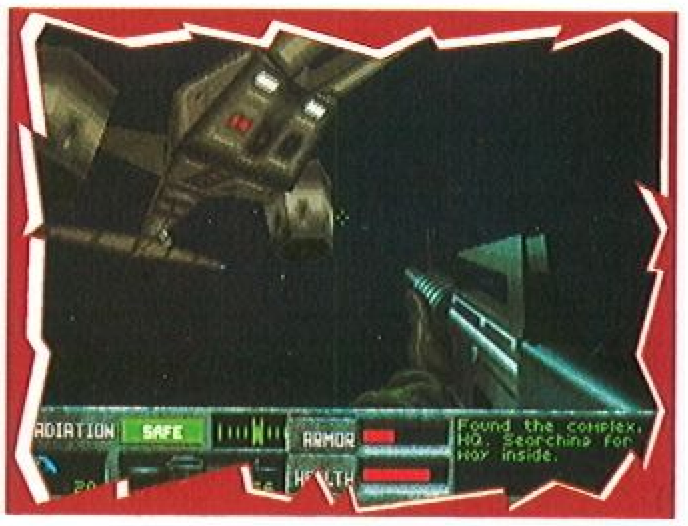
。在天網這款遊戲當中，玩家並非是毫無目的地橫衝直撞，而是有個特定的任務目標需要完成。像在第一個任務當中，玩家首先要想辦法進入敵方基地，然後再深入探索這個基地所隱藏的秘密到底是什麼，在知曉了這個秘密之後，更要趕快殺出重圍以便安全回到已方的基地。在每一關遊戲開始之前，玩家可以欣賞到一段相當精彩的過場動畫，而且全部都是由眞人演出所拍攝而成的，可惜的是影片只有 VGA 一種解析度，要是能夠提供 SVGA 解析度的話，相信遊戲的評價會更提高不少。



天網在音樂與音效方面的表現也是平平，雖然不是糟到不能再糟的地步，但也沒有好到不能再好的地方，旣使遊戲音樂有支援到 GM ，不過由於編曲表現普通，只能說襯托出應該有的遊戲氣氛而已，音效方面的問題也是一樣，無法帶給玩家有任何驚喜。至於在遊戲的操作方面，可能就是天網這款遊戲的最大致命傷所在了。天網的遊戲操作方式跟 SSI 的 Cyclone 一樣，方向鍵的上下並非代表著前進與後退，而是變成了上下觀看的功能，玩家可能要花上一段時間來適應。



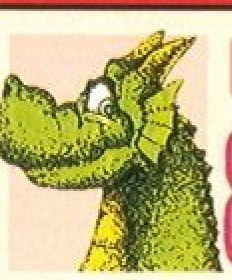
這還不是遊戲帶給玩家最大困擾的地方，因爲遊戲當中的敵人不像一般的 Doom-Like 遊戲一樣，只要對準敵人的方向拚命掃射就行了，玩家必須要將武器的準心對準敵人再攻擊才有用，這也是爲什麼遊戲會有上下觀看功能出現的原因。由於如此的設定，再加上使用鍵盤的方向鍵來對準敵人的反應速度又慢上半拍，使得筆者最後只有用左手使用鍵盤操作主角的行進方向，而用右手使用滑鼠來控制武器的準心與發射了，平常的時候還好，要是碰上敵人一多的場面可就會累壞了。另外武器之間的切換也稍微有點麻煩，因爲有時候同一個號碼就代表著三種不同的武器，玩家得再重覆按一下該號碼才會切換到該號碼所代表的下一個武器去。還有遊戲提供有 Tutorial 的功能，在開始玩之前，筆者強烈推薦玩家一定要先透過指導系統來熟悉有關遊戲操作的種種。



雖然天網的遊戲整體表現並非最爲完美的，不過以 Doom-Like遊戲來講，一些不同於其他同類遊戲的設計，使得這款遊戲還是有其可玩之處，而且最重要的一點是，遊戲本身還擁有魔鬼終結者這部電影強大的後盾。如果您是一位喜歡 Doom-Like 遊戲的玩家，而且恰好又是魔鬼終結者電影的影迷，那麼怎麼可能錯過這個幫助 John Connor 拯救未來世界的大好機會呢？



群英會審 VER 2.1

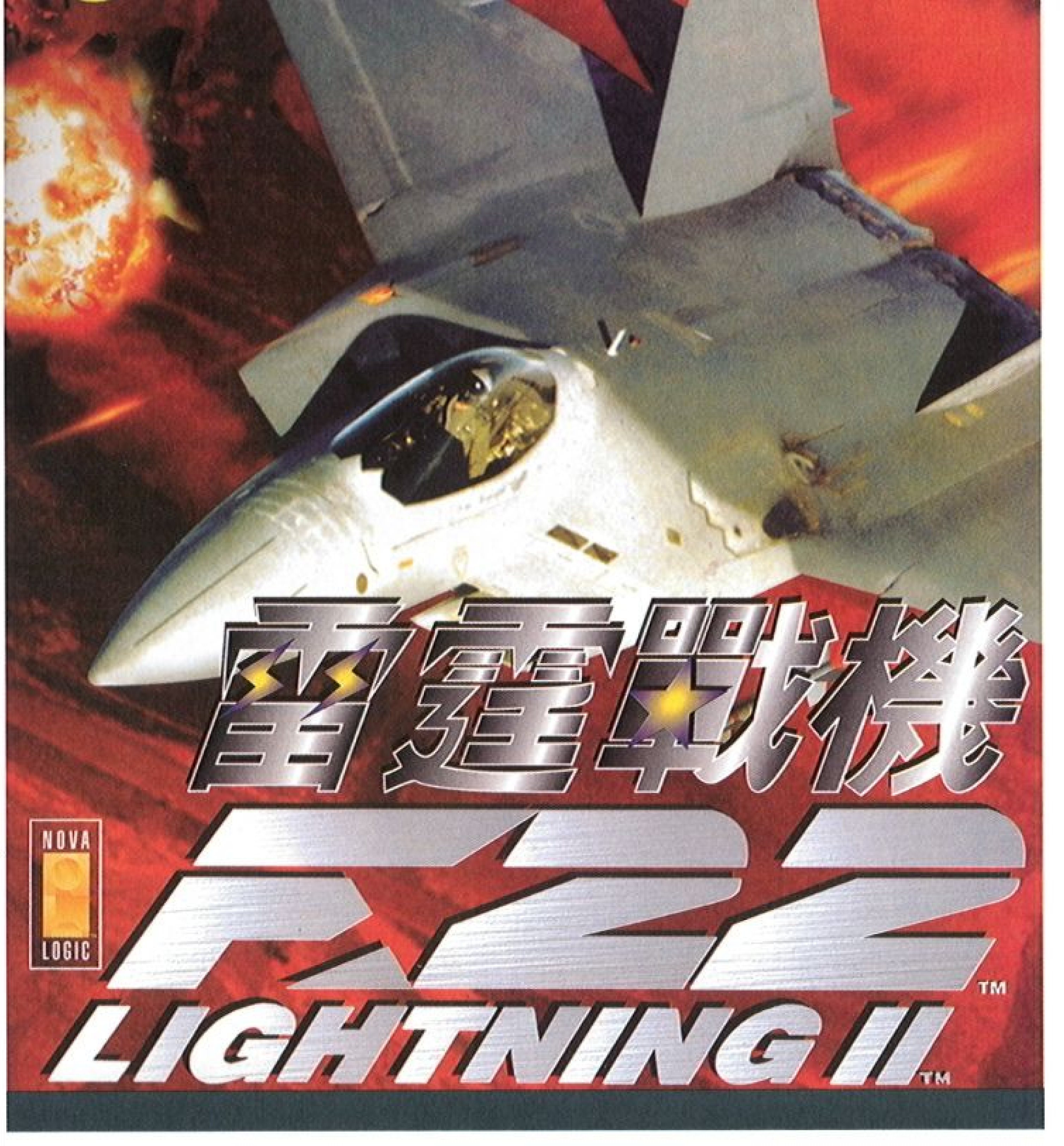
COW BOY	CYBER	DRAGON
 77	 80	 82
在畫面的處理上顯得較暗，且用色單調，在音樂音效的表現則是中規中矩並無特殊之處，而在操控上較爲複雜是較令人難以接受的一點。	有強大的電影劇本爲遊戲增色不少，在各方面的表現都還算不錯，但操作方式設定得過於複雜，常讓人打得手忙腳亂，不過不同於以往 Doom 的風格，相信玩家會有不同的感受。	以 T2 爲背景的 Doom-Like 遊戲，在聲光方面的表現上並無突出之處，不過場景則設計得相當不錯，充份表現出未來世界的特色，但操縱略爲複雜，所以較不易上手。

國外發行：BETHESDA SOFTWORKS
國內代理：憶弘
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX66
記憶體：8MB
支援音效：S/U
顯示模式：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：1080 元
測試配備：486DX4-100 、16MB RAM 、 SB16 Pro RIO 、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／余家愷





隨著F-22A即將於西元兩千年加入美國空軍第一線空優戰鬥機的行列，最近模擬飛行市場也即將推出一系列的 F-22模擬飛行遊戲，包括 Mission Studio公司的〈噴射戰鬥機Ⅲ〉、Interactive Magic 公司的〈F-22 〉、以及 DID 公司的〈TFX3 〉，還有就是在這一系列F-22 模擬飛行遊戲中第一個上市，也就是我們今天的主角：NovaLogic 公司之〈 F-22 雷霆戰機〉。挾著NovaLogic於〈超級卡曼契〉於全世界所創下一百萬份銷售記錄的旋風，我們要來看看該公司想要藉著〈 F-22 雷霆戰機〉涉足噴射戰鬥機模擬飛行遊戲的努力是否成功。

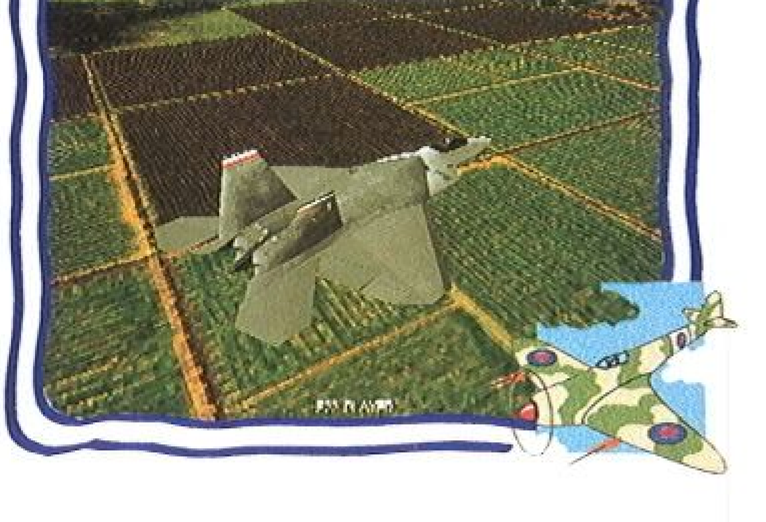


筆者之所以會這麼說是因為，NovaLogic以前均以其特殊的





成像引擎 Voxel Space 見長，這種可以架構出圖素 Z 軸的引擎加深了模擬飛行遊戲所模擬世界的深度，其 Voxel Space 2引擎亦以開發成功，並且預期會運用在下一個現代先進坦克模擬遊戲〈Armored Fist 2 〉上。但是為了考慮現代高速噴射戰鬥機模擬飛行遊戲執行速度上的問題，NovaLogic 並未於〈 F-22 雷霆戰機〉中使用這項技術，而是以快速的組合語言撰寫出全新的模擬飛行引擎。早在〈 F-22 雷霆戰機〉尚未推出之前， NovaLogic 公司便以宣稱〈 F-22 雷霆戰機〉將會在成像上以超越〈歐洲先進戰術戰鬥機〉為目標！事實上，〈 F-22 雷霆戰機〉炫麗的畫面也就是它最吸引人的一點，320 × 200、400 × 300（為 Notebook 所專門設計）、640 × 480均有相當優秀的表現，至於是不是超越〈歐洲先進戰術戰鬥機〉…筆者是認為要看個





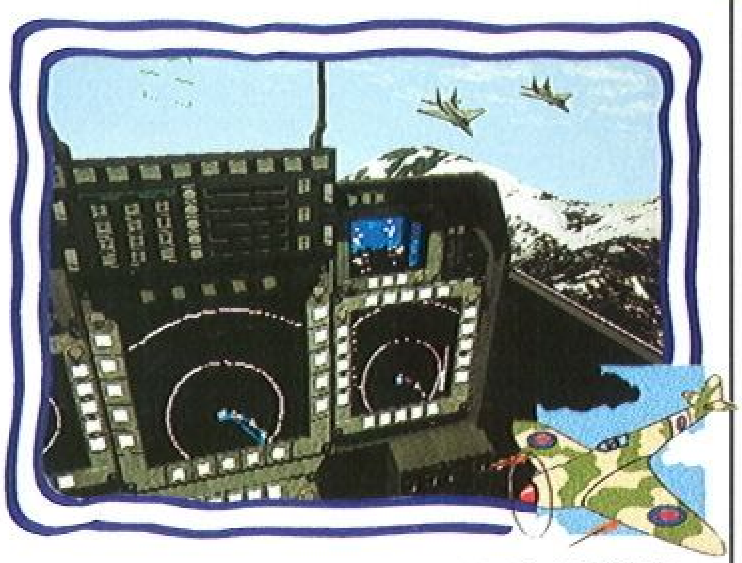
人喜歡哪種成像方式啦！〈歐洲先進戰術戰鬥機〉的色盤由於配合北歐陰冷的天氣所以顯的較灰暗，〈 F-22 雷霆戰機〉則在飛機機身的表現上相當地傑出。

會為先進模擬飛行迷所詬病的一點可能是〈 F-22 雷霆戰機〉的線性會戰進行方式。遊戲中總共有五個會戰場景：泰國、勘察加半島、伊拉克、以及烏克蘭戰區之內進行總共四十一個任務，遊戲成敗並不會影響任務的進行、只會影響是不是可以進行下一個任務，這對先進模擬飛行遊戲來說是個缺點，減低了遊戲的



「再玩性（ replayability ）」。遊戲大部份的任務與 F-22 戰鬥機所謂執行的任務均大致相同：對高價值目標物進行空優掃蕩、或者是精準轟炸，整個遊戲內豐富的數位式語音、炫麗的地形景觀，可以說是為遊戲的精彩度增添了不少的光彩。

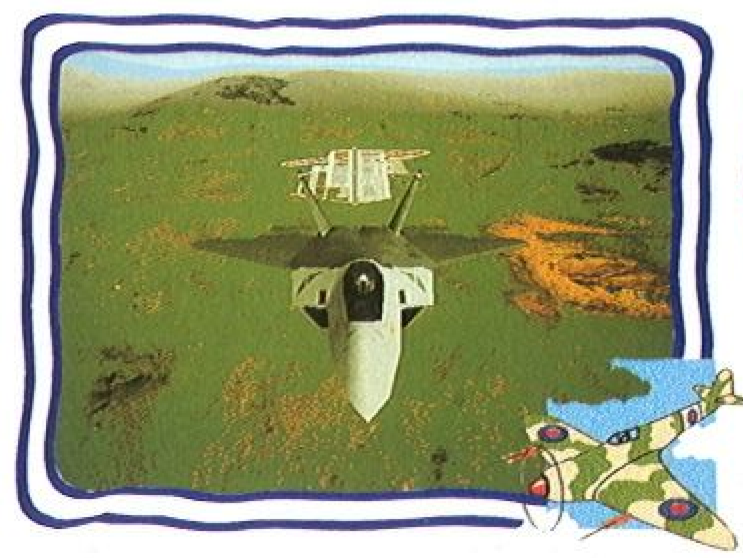




NovaLogic 公司之前的模擬飛行遊戲作品均在擬眞度上為人所詬病，由於眞正的 F-22 戰鬥機在美國是高度的機密，所以飛行航太動力特性以及座艙配置的模擬，在此就不妄加揣測了。不過值得一提的是，〈 F-22 雷霆戰機〉支援數據機與IPX網路之連線，想必絕對大家絕對可以在連線遊戲的時候找到這個〈 F-22雷霆戰機〉的另外一片天空！



基本上來說對於這套全新成像引擎的表現以及〈 F-22 雷霆戰機〉整體評價而言，算是 NovaLogic 公司對於先進噴射戰鬥機模擬飛行遊戲不錯的開始與嘗試，只要某些不注意的誤失，例如：連線遊戲時不能傳送訊息、執行速度過慢的虛擬座艙等等小麻煩能稍加改進，〈 F-22 雷霆戰機〉可以想見地會是一款相當吸引人的一個模擬飛行遊戲。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 85

遊戲在畫面的表現上相當地傑出，尤其可在飛機機身的處理、炫麗的地形景觀及專為 Notebook 所設計的畫面上看出來；另外在語音的配製上也相當不錯。



CYBER 85

漂亮的圖素架構，讓 F-22 在電腦螢幕上的表現更顯精緻，由此可見美工在這部份的著墨甚深，而精彩的語音搭配更為遊戲增添風采。



DRAGON 88

以美國 F-22 戰機為範本的飛行模擬遊戲，聲光效果相當地優秀，地形景觀及機體也表現得頗優秀；不過任務進行方式過於單調，使得遊戲的耐玩性為之降低。

國外發行：NovaLogic
國內代理：松崗
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX4-100 以上
記憶體：MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作介面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：P-166 、32 MB RAM 、S3 Trio64+ 、6x CD-ROM

REVIEWS

遊戲獵人





紫禁城

本文作者／潘得龍

故事發生在明朝的初期，根據史書的記載，在這個時代中發生了許多不可理解的現象，例如覃狀雲的出現、不明的飛行物體…等，整個社會中也瀰漫著一種玄學與相信預言之說的風氣中。在這個時代出現了許多的預言書，最有名的如『推背圖』等，號稱推算歷史至民國百年之後，喜歡命學的朋友應該不陌生吧！而另一部令後世難以理解的預言詩－『燒餅歌』則是本套光碟遊戲的故事背景。裡面的預言，現今檢驗起來，對過去的歷史均一一應證；然而，眞正的預言如果出現在我們的面前，或預言的內容是在五十年、一百年之後發生的事，我們是否又能領悟得到呢？『紫禁城』這個遊戲，便是在如此的故事背景之下展開。

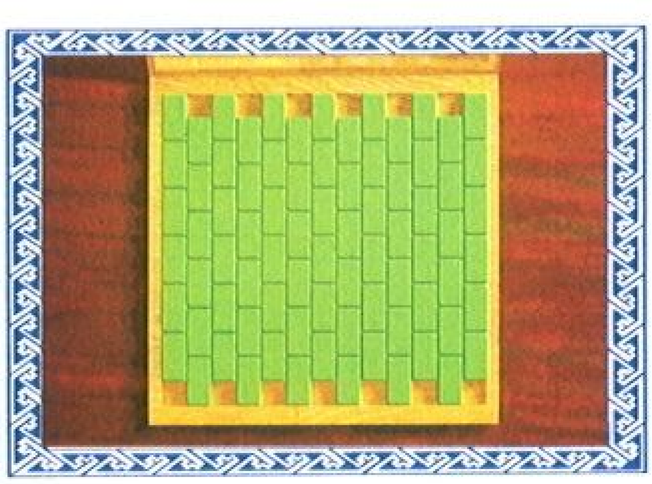


在明朝開國之初，明太祖朱元璋夢見日月相撞毀壞了大天，醒來之後深感不安，於是邀請國師劉伯溫前來解夢。劉伯溫能推會算，當然知道其中的玄機，但基於天機不可洩露的原則之下，無法直接明說，只好請朱元璋於隔日清晨到祭天壇去，他將祭起「奇門遁甲」大法，讓朱元璋原神出竅，由他自己親身去尋找夢中的解答…。

這個遊戲便是要玩家扮演成明朝開國帝王－朱元璋，在遊戲中扮演第一人稱的角色，藉由解開不同的謎題而求得最後的答案



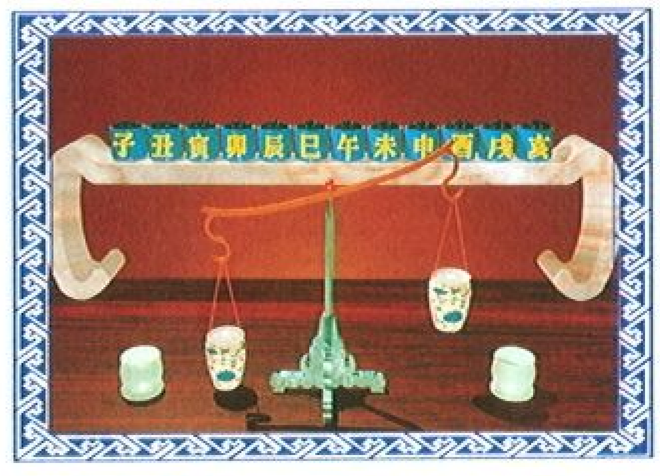
。這款遊戲基本上是由許多不同風格的謎題所組成，有點類似中國式的『第七訪客』。這些謎題大體說來設計得還蠻有創意的，而且您必需留意遊戲中所可能出現的提示，否則當你面對謎題時可能還不知道如何下手呢！例如遊戲中的第一道謎題，便是要玩家在一個方格棋盤中猜出隱匿在其中的五顆珠子。當然不會要玩家胡亂瞎猜一通了，您可以利用放出蜘蛛的方式去感應，所謂『隔行即轉向，遇阻則身亡』是也，您能體會出其中的奧妙嗎？這類的提示出現在遊戲的每個角落，您可不能不注意，否則可能就



永遠尋覓不到天機了！



對於時常玩這類冒險遊戲的玩家而言，有些謎題的類型您可能會覺得很熟悉，如拼圖、記憶類型的謎題、棋弈等。雖然如此，但整體感覺起來，這些謎題設計得相當富有創意，尤其將一些中國的智慧謎題以遊戲的方式呈現更是別有一番風味。針對這一點，我絕對相信中國人的智慧是不會輸給西方人的，尤其從歷史的角度而言更是如此，這些古人的智慧不管是眞是假，或是傳說也好，對於這些中國古代的神祕事物我們是應該抱著幾分尊敬的態度。



就畫面而言，整個遊戲均由 3D 的場景所構成，由於遊戲支援 Direct X，所以它的 3D 畫面應該是由 Direct X 做出來的，這是 Widows 95 才有支援的，



也因此本款遊戲是不能在 DOS 模式下執行的，那麼 Windows NT 呢？I am sorry！根據筆者的親身試驗，其結果是在遊戲安裝的時候就跳出來了。也就是說本遊戲就如包裝盒上的廣告詞所說的那樣「全球第一套眞正 WIN95 中文另類遊戲」僅能在 Windows 95 執行，其他的作業系統那就免談了！不過話說回來，也因此所有 Windows 95 所支援的優點本遊戲也都能支援，尤其在安裝方面更是輕鬆。



遊戲畫面的風格別具特色，但是在畫面的色彩方面，雖然顏色的對比感覺蠻明顯的，可是略顯單調遊戲中畫面的風格也有些呆板。另外本款遊戲可是用了兩張光碟喔！兩張加起來所占的容量也將近 1000 MB，（價錢倒是蠻便宜的）大概是因爲其中有許多的影片檔及圖形畫面的關係吧！但筆者覺得可惜的是，影片畫面的品質並不會很好，好像是隔層紗看電影一樣，當然這可能是考慮到硬體執行的關係，但是卻因此而降低了這款遊戲的品質，因此如果能夠在製作過程中做些加工，或利用動畫的效果加工，相信這款遊戲會更加的完美。



遊戲界面相當單純，只要滑鼠便可走遍天下。滑鼠的游標就是劉伯溫，在不同的狀況下，那個代表游標的劉伯溫手上的拐杖也會隨著改變而提醒玩家此處有玄機要注意了。但是游標圖形的改變並不明顯，您必須很用力的看才能看出圖形改變了（想想看，滑鼠的圖形都那麼小，你還得去分辨那跟拐杖是指哪個方向，哇哩咧…），音樂方面當然也是很另類的了，有一種詭異而略帶壓力的氣氛，可能會讓你的神經有些緊繃。



遊戲手册也附加了『燒餅歌』，讓您知道這個遊戲內容是有『它地歷史地』，也有新手操作指引，所以相當容易就手。遊戲的內容並不會很艱深，感覺起來趣味性相當的濃厚，筆者只花了一個晚上便玩到第二張光碟了，相信對於一般的玩家而言，應該並不會太難。整體而言呢！這是個便宜又大碗的遊戲，整個遊戲的品質有一定的水準，如果能夠在影像方面再改良一下，再豐富些那就更好了。您如果對於這類解迷題材有興趣又喜歡看古裝影片的話，那就不妨試試『紫禁城』這套遊戲，您應該會喜歡。



群英會審 VER 2.1



謎題方面的設計相當富有中國味，這點與市面上一般流行的西洋風有很大的不同，另外在滑鼠游標的設計頗具新意，可惜的是其變化不明顯，玩者較不易辨認。



大膽的嘗試用眞人演出的方式融入遊戲之中，效果雖不甚完美但已經相當值得稱許了，若能在影像處理的部份多加琢磨，遊戲的表現一定會更好。



以古代預言「燒餅歌」爲背景的冒險解謎遊戲，在謎題類型的取材上相當不錯，也充份表現出中國風味；聲光效果雖與目前遊戲水準有些差距，但依自製而言也難能可貴了。

設計公司：岡業
發行公司：岡業
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：Windows 95
適用機型：486 DX2 66 以上
記憶體：32MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作模式：M
密碼保護：無
遊戲售價：520 元
測試配備：P-100、32MB RAM、SB16、MAUI Wave Table、4X CD-ROM

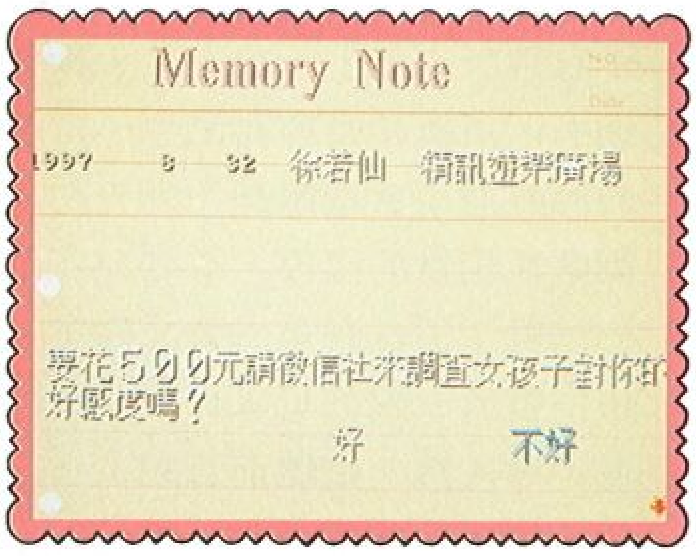
REVIEWS



本文作者／格格



愛琴日記



愛琴日記的故事是發生在擁有浪漫傳說的愛琴學園之中，所以囉！玩家的生活圈就是圍繞著愛琴學園打轉，在該校有一個美麗的傳說：在愛琴學園的後花園中有一棵大榕樹，相傳若能在這棵樹下結合的男女，將會得到上天的祝福永遠在一起，從此過著王子與公主般幸福快樂的生活…；在還未成為王子與公主之前，咱們就先來瞧瞧想要幸福美滿的生活需要什麼努力吧！

遊戲在載入時都還未遇到啥問題，等到 INSTALL 完了要玩遊戲時，麻煩可就來了，遊戲會要求你輸入出生日期，小女子興緻沖沖的要輸入時，突然發現只要點選一個數字，結果整排的數字都會一樣，不論你選啥數字都是相同的情形，筆者想想那沒關係隨便打個數字只要能玩就好，想不到『聰明的程式』卻來告訴我，要符合邏輯才行喔！我哩咧#@$%&∞…，那沒關係我跳出來不玩了總行吧！結果遊戲也沒有可以取消不玩的設計，在不想強制關機之下，小格格想到打個電話去出版商那問看看，或許有解決之法，一通電話過去之後，該發行公司以頗為嚴肅的口吻問我，進行遊戲時所遭遇的情形，



當我說完了我的困難時，我小小聲的問他說這是遊戲的BUG嗎？接電話的人才告訴我應該是吧?!他又說之前已經有人打電話去尋問了，他們才知道有這個狀況，至於如何解決還有待商議，他教我全部輸入一應該就可以玩了，於是我將數字改成一果然可以進入遊戲，遊戲接著要我提供血型，等所有的個人資料都輸入完了時，遊戲會顯示你的各項屬性，於是乎筆者瞧見了一位年齡 885 歲的老頭的資料，真奇怪這樣就符合邏輯了嗎？別急這還算小問題還有更離譜的在後頭哩…

遊戲原本設計要依玩家的生日、血型來設定屬性，共有十二項的基本能力，而依著星座的不同遊戲又將初始的能力分成五種：全能型、數理型、平均型、智慧型與美識型，遊戲原本立意良好依不同先天的條件來創造屬性，讓遊戲會更具變化，但小格格覺得這只是個數據的不同而已，對遊戲的進行並無影響，分了五種類型雖擁有的能力不同，但只需在後來的時候用功即可補強了，並沒有因為你是某種類型而導致某方面的學習會特別的強，既然如此設計這些有啥意義呢？而且經過前述 BUG 的搗蛋就更甭提了，不過筆者倒有一處疑惑?!遊戲為啥沒設計讓玩家可以更改姓名呢？生日、血型都可以建檔了加個名字有什麼麻煩咧？而且既然是要追女孩子用自己的名字不是挺好的嗎？追著了多有成就感啊！這雖是無傷大雅的事，但對於『奇蒙子』來講總是有點給它那個一下，更何況加一個文字選項又不是啥大工程，製作小組也真是的不能體會寡人的心情。



玩家可藉由不同的場合提高自己的能力，不過能力的高低與女孩子對你的好感筆者覺得可沒啥關連，猶記得剛開始進行遊戲時，我的各項成績都還不怎麼樣時月考來了，結果我竟然考上了

第一名，遊戲打出字幕說提高了女孩子的好感度，於是往後我就奮發圖強的用功期待考試的到來，當我各項屬性都達到一定程度的水準時，我就不曾再得到第一名了，雖然我得到一百多名時也會增加女孩子的好感度，但小格格卻覺得遊戲眞是亂七八糟，能力低可以名列前矛，能力高時則名落孫山什麼道理嗎？那平常上學、去社團增加自己的能力幹嘛？只爲了可以去打工嗎？遊戲的各項設定眞是沒有標準可尋，在遊戲中不論你做啥事都會增加壓力（少部份的事會有助壓力的降低），若壓力過高則會要你休養並減少你的MONEY，而想要減輕壓力的話則有賴睡覺了，但看倌可曾瞧見睡覺可以增加英文能力而降低體力的，不知設計小組是憑藉著什麼依據來企劃遊戲的設定，改天眞該好好討教一番。



前頭說過遊戲是繞著愛琴學園打轉，平常的時候玩家可以選擇上學或去社團（也只有這兩個地方可去），週日的時候才可以



和女孩們約會，僅僅只有每個禮拜天才可以喔！什麼設計嘛？晚上不能約會也就算了連放假的時候也不能約會，那還放那些假幹嘛呀？在漫長的寒暑假中，也僅只能苦哈哈的等著星期天到來，眞是罔顧人權的設計。像這類的假日你就準備在家修身養性或上街溜躂去吧！也可去打打工啦！不過千萬別相信手册所寫的，絕對賺不到那上面所寫的錢，不管你的壓力値有多麼的低，那沒關係咱們上街去總行了吧！很抱歉在街上一切都需要花錢的，跑步要花錢買飲料、去圖書館也要入門費，雖然偶爾會在這些場所遇見遊戲中的女孩們，可是並沒啥幫助，而在這個金錢至上的時代中，咱們的主角MONEY打那來呢？除了自己自足去打工外，遊戲設定每個月家裡會給 3000 元的生活費，別傻了每個月給，那是每季（也就是三個月）才給一次，這又是遊戲設計的疏失了，，這些大大小小的問題充斥在遊戲中，造成了玩家許多的不便。

說到『約會』筆者就有氣，君可曾遇上八月有三十二天的（有圖爲證），某次筆者與可愛的妹妹定八月三十一日約會，結果遊戲出了這個狀況，我要去約會但字幕卻顯示今天不能約會，晚上該哀怨女子即打電話來抱怨我爲何放她鴿子？唉！我眞是招誰惹誰呀？花了許久的時間來玩這套 GAME ，小格格我的心得是遊戲在設定方面的功夫太過馬虎了，在 BUG 方面的清除幾乎都沒有做。遊戲公司設計好一套遊戲就找一家代理商發行推出，品管檢驗的工作都付之闕如，若未能確實做好這方面的把關就草率的發行遊戲，這樣的作法定不能得到玩家的認同，久而久之也將自己的商譽給損壞了，不是很得不償失嗎？類似的情形在國內的廠商中時常看得到，不論是大公司也好、小工作室也罷都不能免俗的參上一腳，實非玩家之福啊！希望廠商在賺ㄎㄡㄎㄡ之餘也能提升遊戲的品質，讓玩家能享受更有樂趣的遊戲。



群英會審 VER 2.1



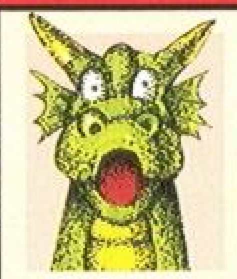
COW BOY 67

遊戲在美工方面的表現不錯，在畫面配色及操作介面設計上給玩者很協調的感覺，但其中的蟲蟲也多得超乎想像，令人懷疑測試人員是否稱職。



CYBER 68

過多的Bug讓遊戲的樂趣盡失，設定方面的馬虎也造成遊戲上的缺失；努力了那麼久來設計 Game 卻讓這些缺點掩蓋了原本的創意，希望設計小組能更細心的來製作。



DRAGON 67

以校園戀情爲背景的模擬養成遊戲，類似 PS 上頗著名的「純愛手札」，但 BUG 之多簡直令人無法置信；還望製作單位能多用點心，以免影響玩家口碑。

設計公司：美夢成眞工作室
發行公司：精訊
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：590 元
測試配備：486 DX4-100 、16MB RAM 、ULTRASND SOUND 、W32P 、8X CD-ROM

REVIEWS

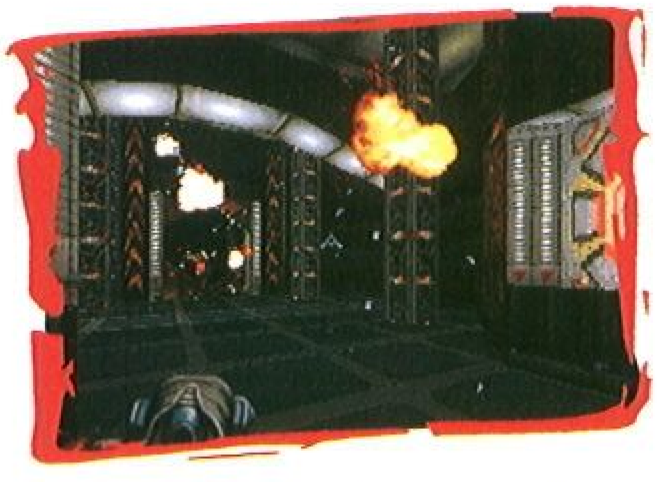




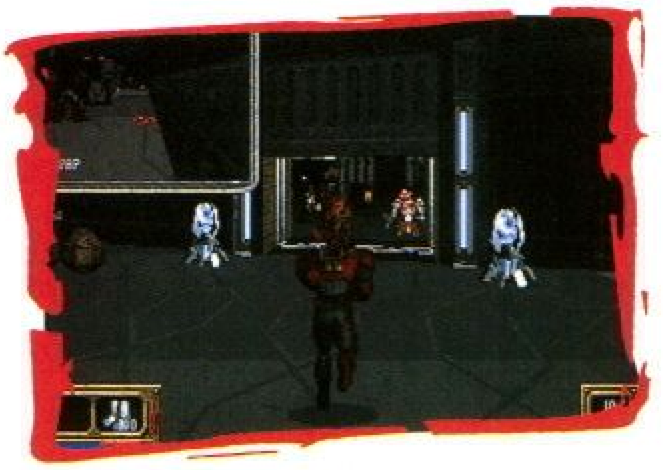
本文作者／ALEX

不知道是台灣本地的遊戲代理業者較缺乏創意，還是習慣了搭順風車的緣故，明明只是相同類型的一套遊戲，卻偏偏要冠上「毀滅」之名。如此指陳，倒不是刻意強調涉嫌「褻瀆」開山祖師在個人心目中崇高的「神位」，而是忍不住要替戰神叫屈，這不是太長他人志氣嗎？

這一款由 ACCOLADE 製作的「毀滅戰神」遊戲，觀其整體表現頗有「毀滅公爵」的影子，草民甚至懷疑根本是由同一套遊戲引擎所開發完成的（因未証實，故用懷疑二字）。尤其是地圖顯示模式，一度讓草民有跑錯硬碟路徑的幻覺。它一樣是沒有定向，可以任意旋轉及放大縮小，不同的是戰神的地圖模式顯得較具親和力與人性化，因為除了關卡抬頭之外，在此也有簡單明瞭的任務提示。此外尚有多項重要的資訊，包括進行遊戲時間、殺敵計數、秘道發現率及鑰匙卡的取得狀況。這些隨時可取得的訊息，比起過關後才能獲知的設計方式，顯然來得高明。



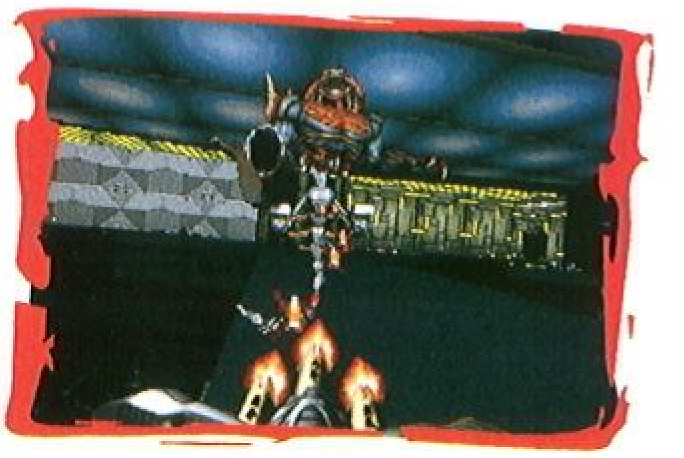
戰神提供了戰士、女傭兵和礦場工程師三個角色給玩家選擇，跟 RPG 遊戲主角一樣，各人都身具不同的屬性和專業技能。不過，由於經歷的關卡都一樣，這個特色在遊戲中並不突出。倒是遊戲裡密藏了一名秘密角色值得一提，此人是聯盟的突擊隊員，海陸兩棲的厲害人物，玩家若想請出這號人物來達成任務，那還真得有兩把刷子才行。



上述的兩把刷子中，一把是不論以何種困難等級進行遊戲，必須從第一關到最後一關至少玩過一遍。而第二把則是，在第一把刷子的過程中不可以使用任何密技…這兩把刷子具備之後，回到角色選單時，該名突擊隊員就會赫然在列。草民因為「祖上有德」導致在一番苦幹實幹之後才獲得密技資料，因此才免除一時「技」癢在半途「破功」的遺憾。多出一名角色，不正表示可多體驗一次全新的感受嗎？…什麼？關卡都一樣，何來感受之新？…此言差矣…

雖說戰神一口氣擺上了十五項武器供玩家毀滅之用，但因各個角色之間會有四、五項武器有差異，若能選取四名角色的話，這一來一往，加加減減的結果，玩家能夠見識到的武器項目又豈僅十五之譜？這種感受之新，還不足以感動您冰冷的心嗎？

戰神大致上可區分為地面防衛基地、衛星工廠區域和生化實驗區域三大任務，而各別任務中則包含有六至八個關卡。連同遊戲內定的三名角色初始關卡與終極大頭目所在的關卡在內，截至草民起稿時，總計挖到了二十四個關卡。玩家若有發現新大陸或桃花源的話，請不吝賜教。



這種類型遊戲之所以吸引人，「在未可知的領域中探索」應是主因之一，而秘密關卡則更形成這類型遊戲的秘密武器。隱藏在這款遊戲中的秘密關卡很有新意，它成功的顛覆了「只要找到入口就能前往秘密關卡」的既有規則。想要進入戰神各大任務中的秘密關卡，玩家必須先搜集齊全數量不等的鑰匙卡才行，而這些鑰匙卡則不規則的分佈於其它顯性關卡之中，至於位於場景的哪個角落，這就有賴玩家的慧眼了。所幸切換到地圖模式可以得

知該關卡是否藏有鑰匙卡，這可避免大海撈針的困擾。



遊戲中幾項輔助性道具也別有看頭，除了較常見的增強武器威力和防禦性道具外，有幾項是屬於較新穎的設計。例如，有一種叫 LI'L BUDDY 的球體，它靠在角色肩上會跟著同步攻擊。而 SOUL CAPTURE 若使用在怪物屍體上，則能吸收怪物殘餘的能量轉而增加自己的生命值。甚且看似防禦性的道具，有時拿來墊腳竟是唯一過關之道。因爲遊戲裡跳躍動作佔了極大比重，所以 LOW-GRAV BOOTS 也是不可或缺的。



還有一項值得稱道的是「多重畫面系統」的設計，當操作監視器、機器人、飛彈和雷管時，螢幕左上角會出現子畫面，它可以和母畫面互相切換，於是玩家更能掌控行進路徑。遊戲中有多處場景必須借助這項功能才過得了關，要是玩得上手，也大可以花根雷管先探一探新場景虛實。

進行這款戲若不借助外力（包括攻略、密技和各種形式的求救），有幾處過關謎題能弄得玩者頭皮發麻。例如有一關卡必須連續破壞三處據點的電力設施，如此才能趁著出口前的三道雷射



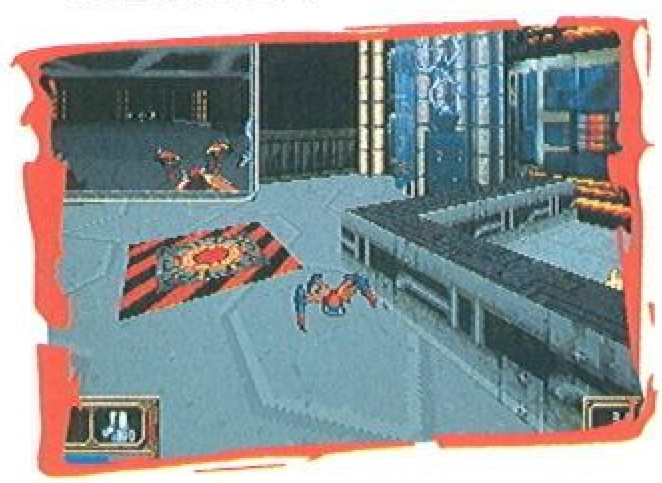
光消失的空隙，快速跑向出口。但是任一電力遭破壞時，立即會跑出不死的維修怪物進行維修，所以當辛苦的跑向出口時，可能已經恢復了一兩道雷射光了。

類似上述這種難度倒不在於不死的怪物，而是除了必須算計各據點間的距離之外，還得靠飛快的腳程和精準的方向感，這時間上的設計是不容許絲毫的遲疑和錯誤的。另外一關卡中則是分別啓動四處開關後，趁著維修的空檔快速穿過出口前的四道門，其難度則是如出一轍。

戰神也提供有 MODEM、SERIAL LINK 和 IPX 三種連線方式，最多可容納八人共玩，玩者可選擇對戰或彼此合作的方式進行遊戲。

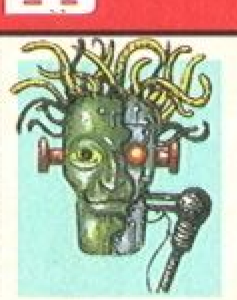
遊戲的音樂和音效表現並未給草民留下深刻的印象，倒是低解析的遊戲畫面教人耿耿於懷。當大多數玩家的機器配備都具有供軟體業者「蹂躪」的本錢時，何以遊戲軟體猶緊抱 320 × 200 的解析度，而不思開創新局呢？

若說戰神有何敗筆，在怪物的設計上顯然是較弱的一環。對於怪物 AI 的表現並無可挑剔之處，可惜造型上並無特色可言。儘管是不同的怪物，但雷同得有點偷懶，充其量給人的印象只在於大小有別罷了。例如，一種用腳走路，另一種就是沒有腳，用飛的；一種有頭部，另一種就是沒有頭的。即使見到了終極大頭目，只可惜語言不通，否則眞想請牠別鬧了…那種令人望之全身痙攣、手腳發冷的「敬畏」之情，終也喚不回了…



看這麼一篇 DOOM-Like 的遊戲評論，玩家們不會責怪草民絕口不提「劇情」吧？

群英會審 VER 2.1

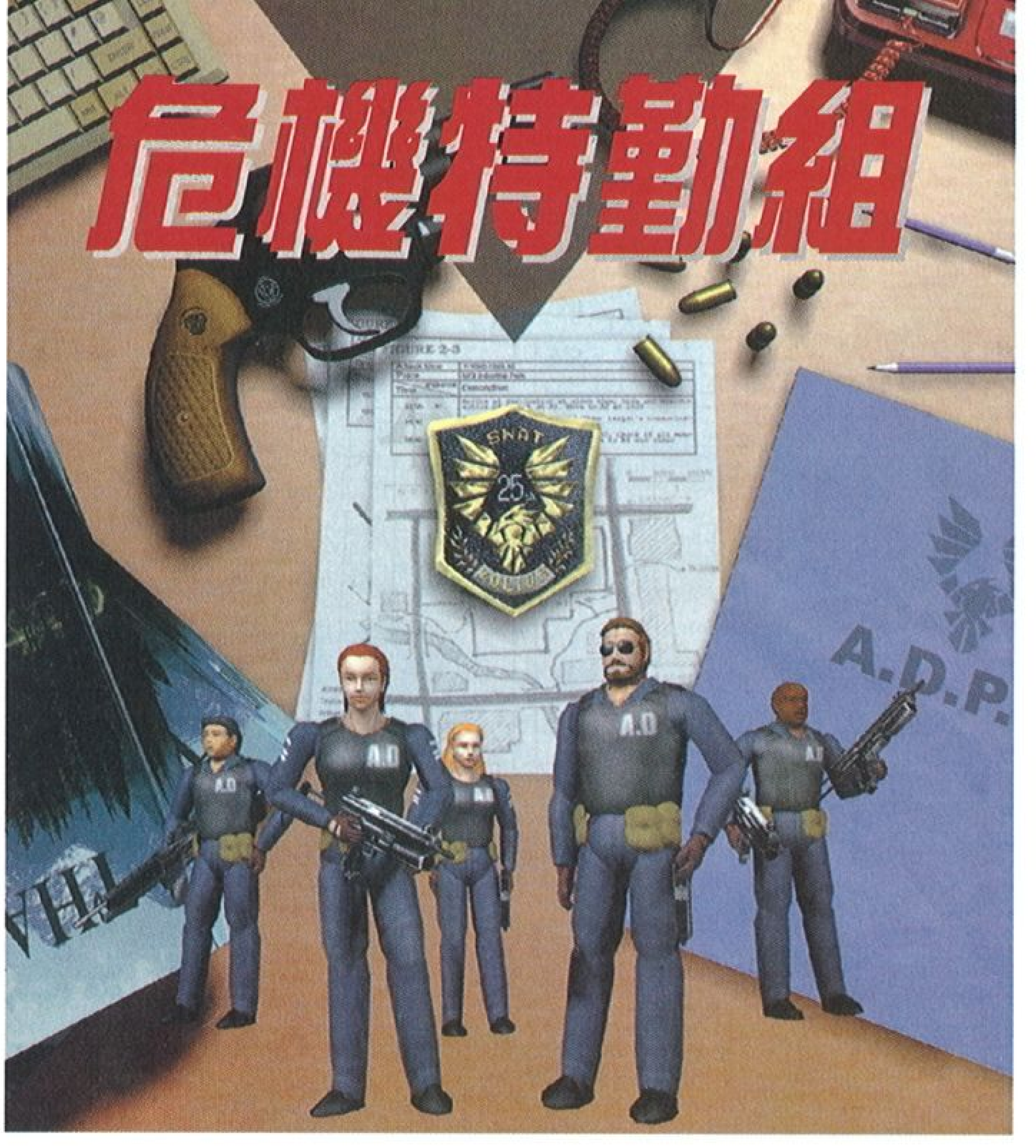
 COW BOY 80	 CYBER 85	 DRAGON 82
貼心的地圖設計，再加上隨時都可查詢的統計資料，使玩家不至於有大海撈針的感覺，另外在多重畫面的設計上也相當不錯，但畫面解析度太低，怪物造型了無新意，是遊戲較弱的一環。	頗有難度的一款 Doom Like，不過對於初入門的新手，遊戲也提供了難易度選擇；子母畫面的相互輔助讓玩家更能確實的掌握方向，對於容易「天旋地轉」的玩家是一項貼心的設計。	加了不少新點子的 Doom-Like 遊戲，雖然在聲光效果的表現上無甚出色之處，但是，有不少新武器道具，在介面上也更人性化，不過有些關卡的難度則略嫌偏高。

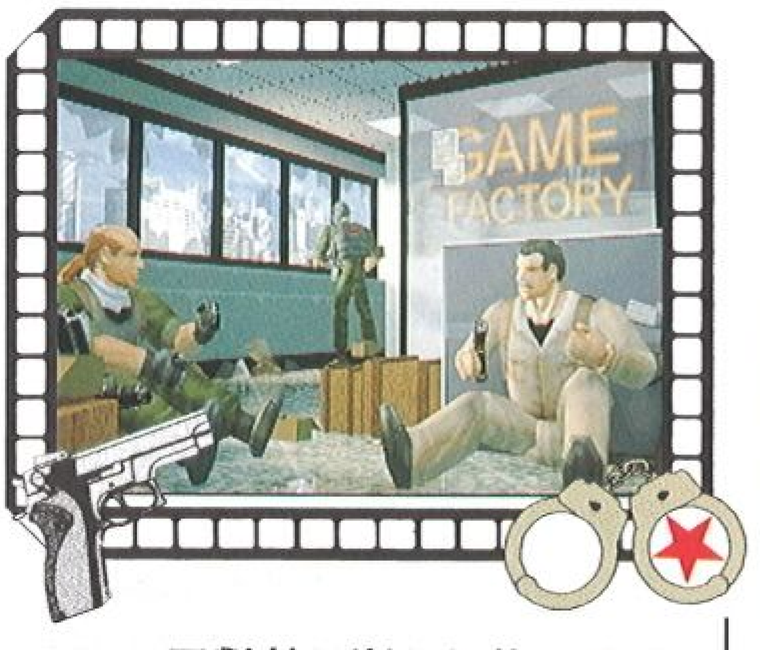
國外發行：ACCOLADE
國內代理：互旺科技
遊戲類型：DOOM-Link
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/AWE32/64
顯示模式：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1100 元
測試配備：P-100、16MB RAM、AWE32、6 × CD-ROM

REVIEWS



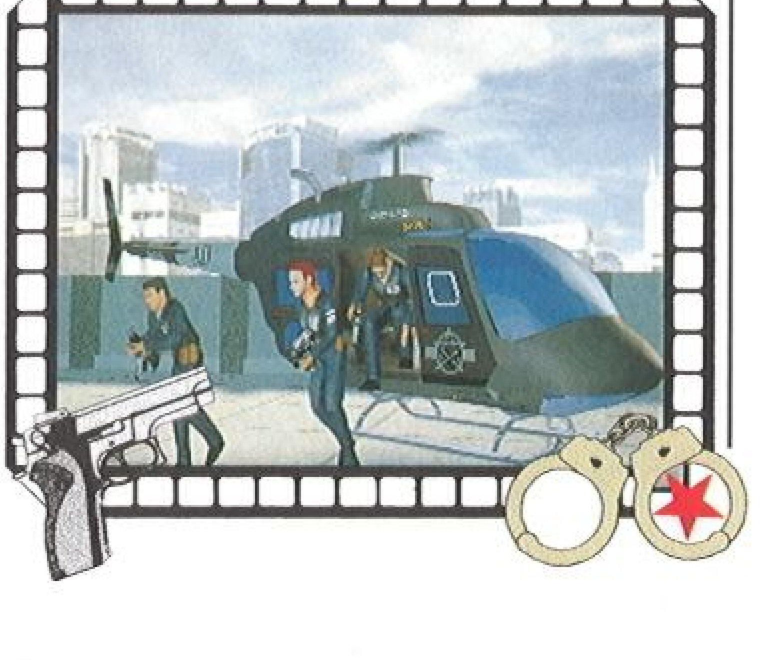
本文作者／HERO





為了對付日漸猖獗的國際恐怖份子，世界各國決定成立一個專門打擊恐怖份子、以遏止恐怖活動的國際組織，其總部設於紐約，而在世界各地也都也有其分部，這便是『危機特勤組』（ A.D COP ）的由來。某日該組織接獲情報，意指有恐怖份子隱匿在郊區的倉庫，欲對來訪的元首不利，因此該組織便派遣小隊前往查看；沒想到敵人的火力比預估的強大，使得小隊傷亡慘重。當其小隊長下令暫停行動以等待支援時，該隊中的兩名好手傑克及莎拉卻已經侵入了敵人所在的倉庫側面，開始展開一連串緊張的槍戰。玩家所要扮演的，便是危機特勤組的這兩位好手之一。

從『 OPERATION WOLF 』到最近的『 VR 戰警 2 』，使用光線槍的射擊遊戲，一直是大型電玩場的寵兒之一，因為其逼真的臨場感，不知何時會出現的敵人之緊張感，以及穿梭在槍林彈雨中的英雄快感，是其它類型的遊戲所無法比擬的。為什麼這類型的射擊遊戲，在電腦及遊樂器就較少見呢？主要是因為那把光線槍。如果要體會到與大型電玩上一樣的痛快刺激，光線槍是絕不可少的；雖然也有不少此類型的遊戲支援滑鼠、搖桿或鍵盤，但已經缺少那種臨場感。但是光線槍的價格並不算便宜，相對地也就限制了光線槍射擊遊戲的發展。雖然如此，電腦上還是陸陸續續地出現過一些光線槍射擊遊戲，可見此類型的魅力所在。



光畫科技所出品的『危機特勤組』，也是一款光線槍射擊遊戲。你扮演『危機特勤組』的一員，要潛入危機重重的敵人據點中打擊犯罪。遊戲中一共有三個任務，而每個任務中又可分為數個小關卡。遊戲中主角會隨著任務進行而自動前進，玩家所要做的事，便是利用手上的槍隻來擊倒所有看得到的敵人。遊戲中會出現不少可增加威力的特殊物品，像是自動手槍、散彈槍、步槍、火箭彈及補充生命力的紅心等。每個任務的最後都會有一個強悍的頭目，擊倒他之後才算完成任務。當每通過一個關卡時，便會顯示出玩家目前的表現評估。



該遊戲與前陣子所出版的 PC 版『 VR 戰警』的最大差別，在於後者的人物及景觀使用 3D 模組製作，而『危機特勤組』則是使用類似『毀滅戰士』的貼圖方式，所以質感上也有所不同，不過在其它的不少地方都頗為類似，像瞄準框、補充子彈的

方式，特殊物品、最後頭目等。不過該遊戲也有一些特殊之處，像是可將畫面上的敵人全滅的火箭彈、在遊戲中有分叉路線等，都是該遊戲較獨特之處。



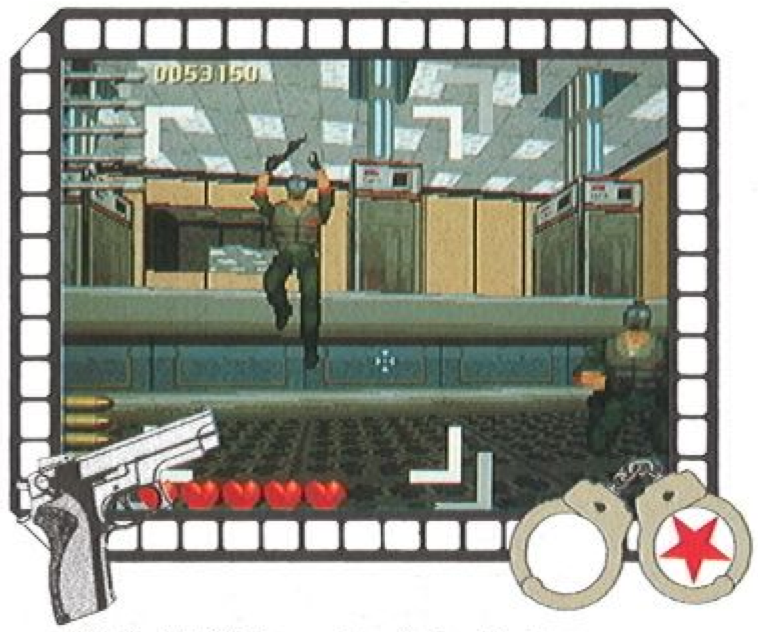
『危機特勤組』可選擇在DOS下或WIN 95內安裝，不過筆者在安裝時出了一些問題；筆者所使用的音效卡是 GRAVIS ULTRA SOUND ，在 DOS 版的音效設定上竟然不被承認（有支援但程式找不到），而被迫在無聲無息之下展開任務；若使用聲霸卡模擬程式時，雖然設定爲



SOUND BLASTER 後在測試時毫無問題，但是進入遊戲時便當機了。到最後筆者只好使用 WIN 95 安裝，音效部份的問題才告解決。或許該公司可以注意一下有關 ULTRA SOUND 的相容性問題，以造福與筆者有相同問題的玩家。

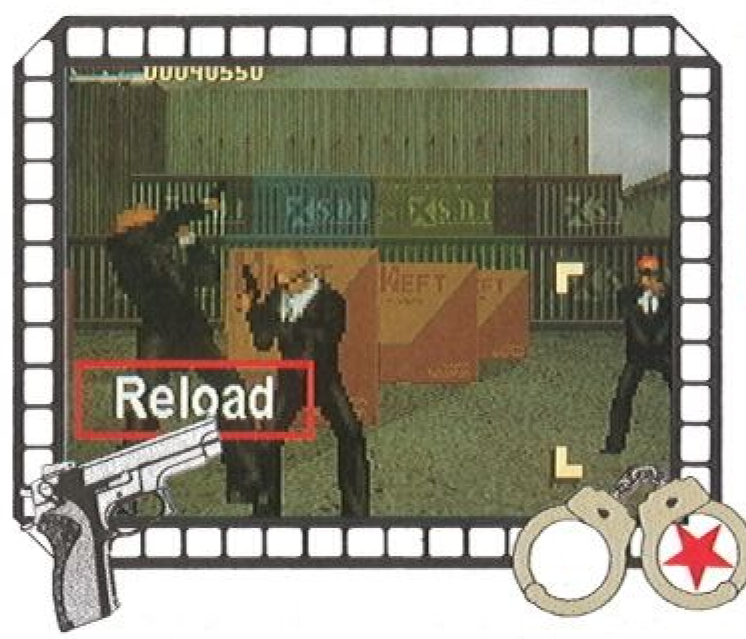
由於筆者的電腦是486 DX4-100 、 32MB RAM ，在有自知之明之下，筆者最後還是選擇在 DOS 進行遊戲。在無音效的執行過程中，遊戲呈現出相當流暢的效果，光線槍的射擊判斷也相當良好，使得筆者玩起來有如秋風掃落葉，敵人剛出現，連瞄準框都還沒鎖定就掛了（人質也是相同下場）。光是這一點，筆者就覺得本遊戲的娛樂性相當高了；如果有音效搭配，就更完美了。相對地在WIN 95版的表現上，畫面處理速度就沒那麼流暢了，而且光線槍的射擊判斷也變得較緩慢，常有光線槍的扳機已扣下 N 發並移往螢幕外以補充子彈時，應該被擊中的敵人卻還在好好地站在你的面前，有點令人啼笑皆非。所以筆者強烈建議，如果要在WIN 95下體會到本遊戲的快感，高等級的配備是絕不可少的。

另外值得一提的，便是『危機特勤組』支援 A4 TECH 出品的 PC GUN 光線槍，而該光線



槍內也附有一片『危機特勤組－海外任務』的遊戲光碟，不過其任務內容與正式版的遊戲完全不同，而且也省略過場動畫及錄製的音軌。提到音軌，『危機特勤組』特地在光碟中錄製了十餘首的音樂，讓玩家在閒暇之餘，也可以把它當做是一片音樂光碟。

雖然有一些地方仍不儘理想，但是不可否認的，『危機特勤組』還是一款娛樂性相當高的光線槍射擊遊戲。如果你喜歡那種『砰砰』的快感，那就得來試試此款遊戲。別忘了要有光線槍哦！



群英會審 VER 2.1



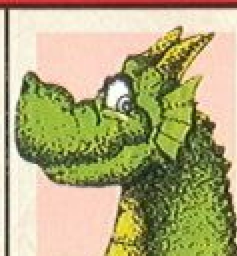
COW BOY 86

娛樂性相當高的遊戲，無論是在光線槍的靈敏度，或是進行遊戲時所感受到的緊張感，再加上恰如其份的音樂音效，是一款玩家不可錯過的好遊戲。



CYBER 85

流暢的執行速度讓遊戲相當具有挑戰性，不過 CYBER 強烈建議玩家可千萬別用滑鼠來玩（除非你想換隻滑鼠），想試試身手的槍俠們不妨來試試 A.D COP ，會有讓你意想不到的效果哦！



DRAGON 84

類似「 VR 戰警」的光線槍射擊遊戲，在許多地方的設計上都有 VR 戰警的影子，但加入了分叉劇情及火箭彈，更增添了遊戲的可玩性；不過最好要有光線槍才能更爲盡興。

設計公司：光晝科技
發行公司：光晝科技
遊戲類型：光線槍射擊
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/A/U/M
顯示模式：SV
操作界面：K/J/M/ 光線槍
密碼保護：無
售價：650元
測試配備：486 DX4-100 、32MB RAM 、 ET4000-W32P 、ULTRA SOUND、 8 × CD-ROM

REVIEWS


明日之星 2
三月中旬亮麗演出，
敬請期待！
鷹揚資訊９７年開春鉅獻
保証令您耳目一新！

SVGA 的震撼

□採用 640x480 高解析度遊戲畫面，超越大部份日本 9 8 電腦遊戲所採用之 640x400 解析度，畫面當然更精緻、更細膩。

□畫面顏色數高達 256 色，超越大部份日本 9 8 電腦遊戲所採用之 16 色模式，畫面當然更鮮豔、更華麗。







- 中文版美少女明星養成遊戲。
- 數百枚高析度美少女畫面，清純可愛、賞心悦目。
- 讓玩家親身體會演藝圈燈紅酒綠、紙醉金迷的花花世界。
- 圖像式選單及全程滑鼠控制，操作簡單容易上手。
- 多線式發展，數十種不同結局，耐玩性高。









暢銷軟體『明日之星』最新續作

□更簡單、人性化的操作介面，以及更詳實、完善的全彩說明書。

□排完行程後可立刻執行，減少不必要的等待，遊戲流程更加緊湊、流暢。

□新增恐嚇、偷拍、謠言攻擊…等各式手段用來打擊對手提高自身競爭力。

□新增誹聞、穿幫照…等各種招術，用來製造新聞提高自身知名度。

□新增游泳比賽、豔舞比賽…等十餘種小遊戲，遊戲過程更加熱鬧、有趣。

誠徵

- 全國各地經銷商。
- 遊戲或多媒體工作室。
- 程式、企劃、音樂、動畫、美工各類兼職人員

鷹揚資訊有限公司　服務電話(02)389-8673　傳真(02)389-8674

郵政劃撥 18411570　户名：鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話）



俠客英雄傳3
趙客縵胡纓 吳鉤霜雪明
銀鞍照白馬 颯踏如流星
十步殺一人 千里不留行
事了拂衣去 藏
閑過信陵飲
將炙啖
三杯吐
眼花耳熱後 意
救趙揮金鎚 邯
千秋二壯士 烜赫大梁城
縱死俠骨香 不慚世上英
誰能書閣下 白首太玄經
精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號1F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061
© 1997 KINGFORMATION CO., LTD.



新春大獻禮
瘋狂麻將
世界大爆走
抓狂的語音
豪華的遊戲畫面
緊張的機智搶答
威力強大的千王道具
多彩多姿的雀戰舞台
超爆笑 的胡牌場面
暴走世界十餘國 挑戰數十名高手
創新的
漫畫式說明書
爆笑易懂
敬請期待!!
精訊資訊有限公司
© 1997 KINGFORMATION CO., LTD.


3D Action Arcade
MARS
終極戰士
中文版
遊戲特色：
●第一人稱的立體臨場表現，可抬頭、低頭、蹲下、跑步、跳躍、甚至飛行、在水中游泳.... 等各種 視角變化。
●多樣化的武器系統：除了火焰槍、冷凍槍、手榴彈外更有讓敵人神經錯亂，自相殘殺的神經槍、會自動導向的追蹤飛彈、如飛盤般來去自如的迴力光碟……等各項神奇好用的武器系統。
●強大的網路連線功能，支援：IPX NETWORK 、 MODEM TO MODEM、NULL MODEM 等多種連線方式。
●全中文的操作介面及訊息，是入門「3D遊戲」的最佳選擇。
上市熱賣中
設計製作/
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.™ 安峻科技
台北縣板橋市成都街10號1樓
TEL:953-7263 BBS:953-7264
http://www.gpc.net.tw/engine
代理發行/
HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATIONAL
台北市吉林路144巷11號
TEL:581-2672 FAX:581-2699
http://www.hweai.com.tw

亞洲套裝軟體系列

它是買賣業進出貨管理最佳の代言人

亞洲軟體提供3種不同版本**「進銷存寶典系列」**，您可以依照公司需求，用**最經濟的價格**，**選購最符合需求**的軟體。

在台灣——進銷存寶典是買賣業最受歡迎、評價最好的進出貨管理軟體。



$3880元

進銷存寶典Ⅰ

~產品介紹~

適用於各種買賣進出業管理，功能齊全，操作簡易，是一套物超所值的進出貨管理軟體。

〝進銷存寶典〞具備5大功能特色：

- ★ 清楚客戶、廠商資料來源
- ★ 掌握安全存量與建立完整的倉庫管理
- ★ 提供各種明細報表
- ★ 瞭解進貨成本與銷售價格
- ★ 有效掌握所有應收/付帳款，是一套適用於買賣業使用的進出貨管理軟體



$4980元

進銷存寶典Ⅱ

~產品介紹~

〝進銷存寶典Ⅱ〞比第一代功能更完善，增加各項產品的統計報表，並可分析業績與公司營運、廠商客戶明細等資料統計。

~產品功能~

- ★ 客戶、廠商管理
- ★ 進貨與銷貨管理
- ★ 盤點作業
- ★ 業務業績統計
- ★ 供應商存量
- ★ 計算機
- ★ 庫存與安全存量
- ★ 應收/付帳款
- ★ 產品進出統計
- ★ 公司營運統計
- ★ 廠商客戶明細統計



$6980元

進銷存寶典Ⅲ

~產品介紹~

〝進銷存寶典Ⅲ〞第三代功能將呈現更具完整與實用，讓您輕易上線，不管在資料查詢速度、報表印製、多倉管理、報表資料、帳款結算統計、各項統計分析圖表等，皆提供使用者盡如人意的作業管理。

~產品功能~

- ★ 客戶(廠商)管理
- ★ 產品調撥管理
- ★ 進/銷貨資料管理
- ★ 金額自動重算
- ★ 單據傳輸管理功能
- ★ 訂單資料管理
- ★ 產品進出統計
- ★ 公司營運統計
- ★ 繪製統計圖表
- ★ 報表列印多元化管理
- ★ 應收/付帳款管理
- ★ 庫存作業管理
- ★ 供應廠商資料管理
- ★ 銷售單毛利計算
- ★ 訂貨客戶資料管理
- ★ 報價資料管理
- ★ 計算機
- ★ 業務業績統計
- ★ 廠商客戶統計
- ★ 萬年曆

「進銷存寶典」從第一代到第三代，一直廣受愛用者熱力支持，讓「進銷存寶典」創下良好業績，公司特別舉辦回饋活動，即日起只要憑截角寄回 **高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓軟體部** 或 **劃撥帳戶:亞資科技股份有限公司收 劃撥帳號**：41081300收，既可享有8折優惠。

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8151976 .8151981
傳　　真：(07)8150910

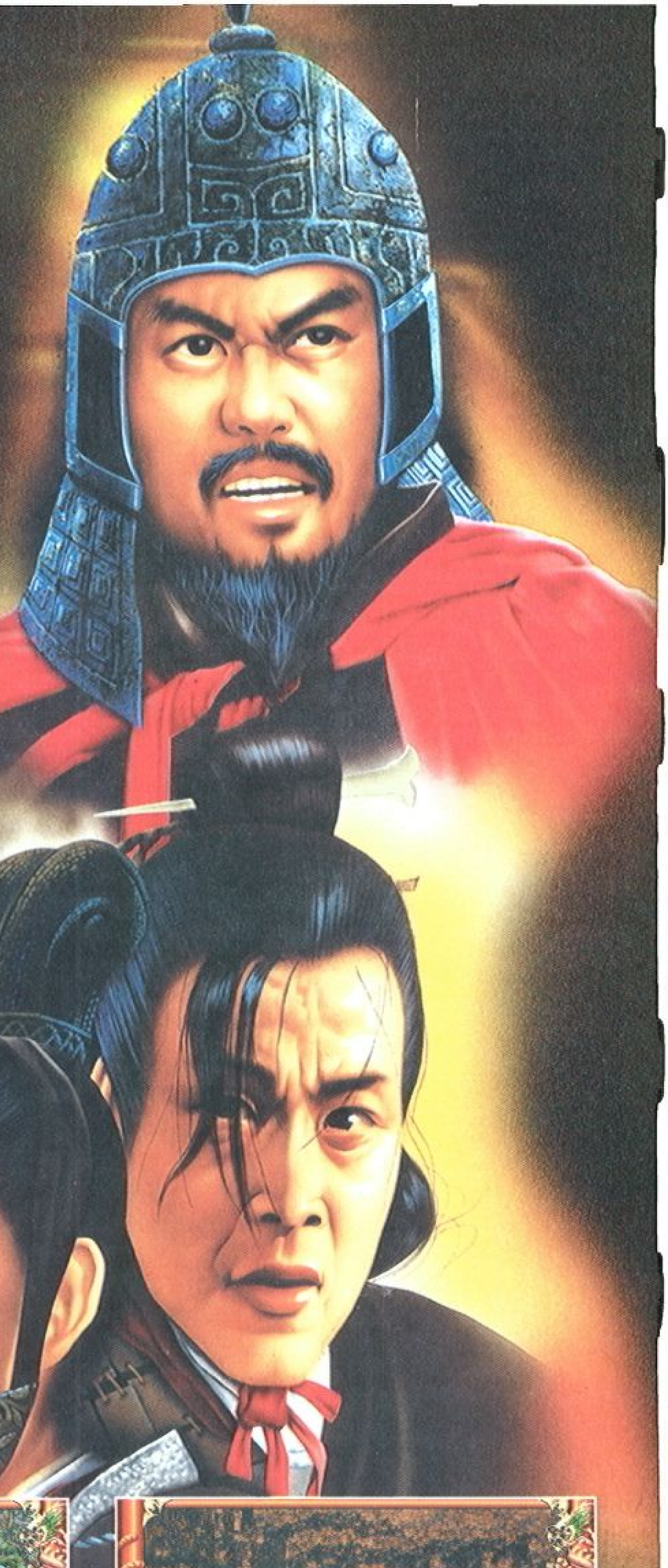
SOFT WORLD 軟體世界

代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250,251
(04)2020870(02)7889188

〝進銷存寶典〞
8折優惠券
亞洲軟體


吞食天地III
面對戰局紛亂的三國，
曹操、劉備和孫權這三名奇男子，
會如何展開他們吞吐天地的雄心壯志呢？
最能充份掌握三國亂世史的頂尖代表作！
離間計。
火神計。
水龍計。
擊閃陣。
天舞陣。
風疾陣。
吞食天地III
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

- 可選擇曹操、劉備或孫權爲主角，共有約 100 關，讓你透過不同的劇情推演，深入體驗魏、蜀、吳三國的興衰推演。
- 戰鬥畫面採全畫面多層捲動的方式，人敵我雙方的擋、刺、劈砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
- 人物的造型會隨裝備武器的不同而清晰的顯示，完全不需花時間查閱。
- 〃游標指令〃的操作方式，一隻滑鼠走天下。
- 不再是己方的孤軍奮戰，可和盟友共同對抗敵人。
- 各式各樣的謎題、陷阱以及如亂石陣、絕地陣、雜木陣等各種特殊的陣法，考驗玩家的智慧。
- 將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內。
- 武器種類分爲八種 - 槍、斧、鞭、戟、刀、劍、弓、鎚，且每種又分爲五個等級。
- 重武器兵有五種、座騎的種類則多達到十種以上。
- 多達二十四種的特殊玉石，幫助你來過關。
- 有水、火、木、石、風、雷，二十多種的攻擊計謀，還有一般計、強化計和特殊計，幫助你殺敵。
- 十五種攻擊的陣形和八種防禦的陣形。





擊減計。



強龍傷絕技。



龍牙電絕技。



強殺斬絕技。



棄劍削絕技。



龍芒裂絕技。



豪勇計。


美少女撞球
眞正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！
邀請您與衆家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！
我今天約她了！！
我們要去打撞球！
當我握住她那柔柔的小手...
心簡直要飛上天了...
天哪！一桿進洞！
相印，帥呀．
還好我玩過
『美少女撞球』！嘻嘻！
ACCEND
軟體世界
智冠科技股份有限公司
COPYRIGHT©ACCEND
．４位球壇佳麗陪您打球。
．雙ＣＤ包裝，完整語音及特殊人工智慧控球。
．有挑戰模式及雙人模式；比賽方式分１／１４球、
八號球及九號球；決勝方式有七戰四勝等比場制及比分制。
．提供佳麗清涼養眼寫真集及其個人小秘密、通訊地址。


時空轉換，您將幻化為三國英雄，展開這部血淚交織的英雄奮戰史！
故事演繹氣貫山河，戰鬥場面宏偉的中文戰略RPG。
三國英雄傳
特色：
640*480 256色高解析度的畫面，以新派的寫實風格將跌宕風流的三國人物以及各戰場的風貌展現的令人得拍案叫絕。
多種古代商店販賣戰場上的各種神兵利器、良駒、藥品和計謀卷軸等。
部隊種類繁多，每種部隊都有不同的特性與優缺點。
各種不同的陣法變化，在不同的地形和不同的攻擊目標有不一樣的效果。
分文官和武將的升級系統，陪遊戲中的主人翁一同成長。
軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD
高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781

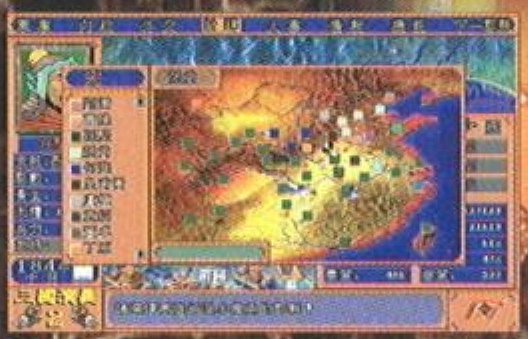

漢堡戰爭
超酷、超帥、超時髦的
另類即時戰略遊戲，香噴噴、熱騰騰地征服
你心中好戰的分子！
瞄準敵方總部，發射！
有那麼嚴重嗎？不要發火，有事好商量嘛！
竟敢偷襲我，炸雞兵衝呀，給我痛扁對手！
我是善良的小辮妞，別K我喔！
共有四家速食店加入這場戰爭風波，賣噹勞、小棋仕、啃的雞和堡帝。
可生產、開發各種令人垂涎欲滴的漢堡、飲料、點心和炸雞等八十五種。
每家店都有獨特的風格與專長，想打場勝戰可得花腦筋喔！
隨機方式產生的地圖，每次開機都有不同的玩法和與驚奇！
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲

三國演義 貳

人氣超旺、買氣鼎沸！
要跟上時代潮流，
必玩三國演義貳！





遊戲特色

*七個時代劇本，讓你體驗三國精神。

*絕對人性化的操作界面，易學易懂好控制。

*深刻雋永的人物描繪，刻劃三國英雄人物的生命力與傳奇性。

*細膩豐富的指令群，完全掌握策略遊戲的精髓。

*多樣的戰場設計，地形氣候要注意。

*五花八門的作戰計畫，鬥智鬥力最刺激。

*３Ｄ棋盤式的戰鬥畫面，調兵遣將展威風。

*招式精妙的武將對決，變化莫測氣象萬千。

*中國風味濃厚配樂，似夢似幻三國情。













超級四川省
殺時間、砍無聊的最佳玩伴！
比智慧、拼耐力的超猛戲友！
軟體世界
智冠科技股份有限公司
最前衛四川省玩法！
除了要捉對成雙消去兩個轉折的牌子，
還可消去成對角的牌子，才可以喘口氣過關。
三種遊玩方式！
『過關斬將』和１５位各國電腦對手比快比聰明。
『雙人對戰』可以和朋友同機對抗並互相陷害。
『單打獨鬥』要一人凝神闖關，跟時間賽跑。
五大駭客魔法！
反向、障眼、雪藏、隱身、隕石五種害人魔法。
乾坤大挪移、風火雷電、消魔盾助您一臂之力。
驅魔鏡、自食其果等魔法以其人之道反治其人。
最Hot、最High、最Happy的3H益智遊戲！
超級四川省
超級四川省
超級四川省
訓練反應力、磨練手指靈活度，３Ｈ超級猛烈旋風向你逼近，
抓一個朋友一起來享受瘋狂鬥智的樂趣。
『超級四川省』，要你快樂似神仙！


魔島大富翁
金光閃閃瑞氣千條
太陽高高霞光萬道
若要快樂必玩魔島
不想悶死快玩魔島
包笑包好玩
迅速致笑歡樂到底
大人小孩炎夏最酷的朋友
人物完全Q版造型，4大類棋盤地形，還有一般任務模式及大起大落的劇情模式。
紙娃娃人物裝備糸統，濃厚の中古策略風。
賽狗、對對碰、打小蜜蜂等4大中古遊樂場等你來闖！
遊戲可和電腦或其他3位朋友一起玩，共有4個種族，每種人都有其獨特遊戲性格。
卡片滿天飛，害人樂無邊！有四、五十種包括戰鬥、機運等卡片可用，偷襲別人真是暗SONG在心中哦！
可用錢砸！可用武攻！戰鬥中的人物及怪物有各種招式，有的真正可怕，有的實在搞笑。
可召募矮人、僧侶等四方正邪伙伴，也可購買各式裝備，想做魔島上的頭號大富翁要很拼哦！
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

MegaDisc目錄索引

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO 、 PATCH 皆可利用滑鼠在圖形介面上載入入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的 MegaDisc 只適用於 DOS 的作業環境下執行，若讀者在 Windos3.1 或 Windows 95 的 MS DOS 模式下無法順利執行，請以 DOS 6.20 或 6.22 開機後，再執行啓動指令。

①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的 UNIVBE.EXE 驅動 VESA 模式。若驅動 UNIVBE 後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。

②在介面中執行遊戲前，請先驅動 EMM386 或 QEMM 等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在 DOS 下執行便可正常。

③若無法在介面中設定音效卡，可改在 DOS 底下設定，目前的預設值為聲霸卡（ 220,7,1 ）

④若使用圖形介面無法正常運作，可改以 SSWM.EXE 來執行簡易版的文字介面。

⑤本光碟內所有之試玩版、展示及 PATCH ，皆為 SHAREWARE 或由設計發行公司合法授權，使用者請勿擅意修改程式內容。

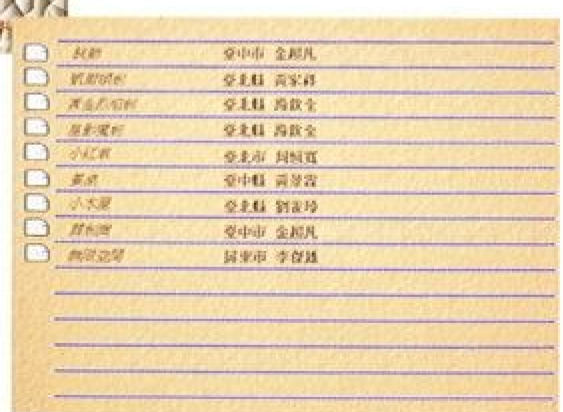
⑥執行 MegaDisc 所需的硬體要求為： 386DX-33 以上， 4MB RAM…當然還要有一台光碟機。

1 如何使用MegaDisc



●將本期附贈的 MegaDisc 放入您的光碟機中，然 後鍵入光碟機的代號 ，如D 。

●鍵入執行指令 SWM



，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠 左鍵單擊功能圖示，可進入對應的區域。

●進入試玩、展示區後 ，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或 Esc 即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C ： \GAME\F22 。



2 MegaDisc目錄索引

Cave Wars

國外發行： Avalon Hill
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： V
支援音效： S
操作界面： K/M
使用平台： DOS
適用機型： 486DX2-66 以上
安裝程式： \CAVEWARS\INSTALL.BAT



Blaster Chamber

國外發行： Activision
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： SV
支援音效： S
操作界面： K/M
適用機型： PENTIUM-90
使用平台： DOS/WIN31/WIN95
安裝程式： \BCHAMBER\BLAST.EXE



Chain Reaction

國外發行：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：DOS
適用機型：486-33 以上
安裝程式：\CHAINR\CHAINR.EXE



H2O

國外發行：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：1MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/M
使用平台：DOS
適用機型：486-33 以上
安裝程式：\H2O\H2O.EXE



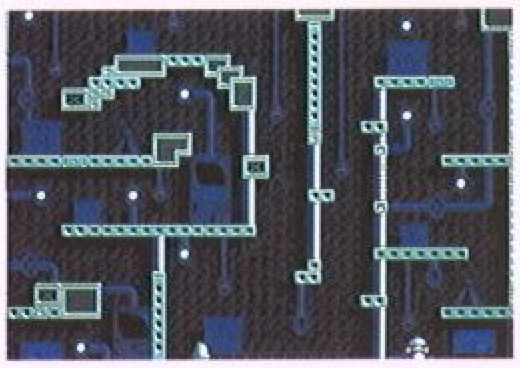
Crazy Drake

國外發行：One Reality
國內代理：未定
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN 95
安裝程式：\DRAKE\DRAKE.EXE



Hopy-one

國外發行：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：1
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
使用平台：DOS
適用機型：386-33 以上
安裝程式：\HOPY\HOPY-ONE.EXE



Rebel Decade

國外設計：SCHRODER BV
國內代理：未定
遊戲類型：博奕
發行版本：SHAREWARE
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：DOS
適用機型：80486以上
安裝程式：\DECADE\INSTALL.EXE



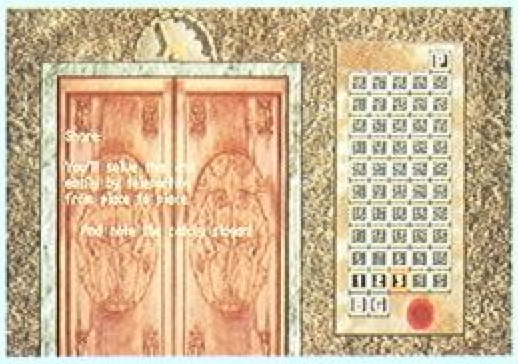
Interpose

國外發行：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：4
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
使用平台：DOS
適用機型：486-25 以上
安裝程式：\INTERPOS\IPDEMO.EXE



Get Lost

國外設計：TOM BOMBADIL'S MAZE
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：1MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/M
使用平台：DOS/WIN31/WIN95
適用機型：80486以上
安裝程式：\GL\GETLOST.EXE



工人物語 II

國外發行：BULEBYTE
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/M
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\SETTLERS\START.BAT



Star Command

國外發行：GT INTERACTIVE
國內代理：英特衛
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：DOS
適用機型：486DX22-66以上
安裝程式：\STARCOM\STARCOM.EXE



XS

國外發行：GT INTERACTIVE
國內代理：未定
遊戲類型：3D動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\XS DEMO\XS.EXE



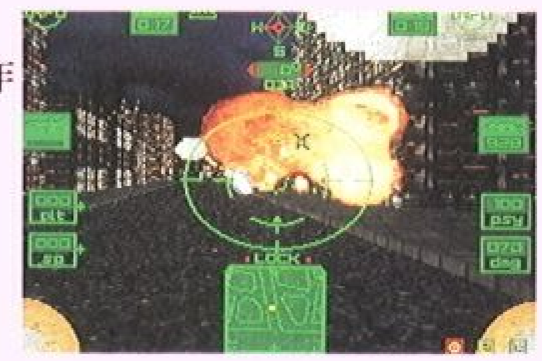
Tronic

國外設計：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：DOS
適用機型：486以上
安裝程式：\TRONIC\TRONIC.EXE



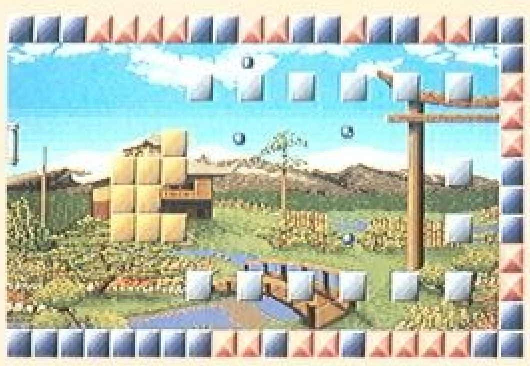
戰魂

設計公司：新意
發行公司：新意
遊戲類型：模擬動作
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：M/J
使用平台：DOS
適用機型：486DX4-100以上
安裝程式：\METAL\INSTALL.EXE



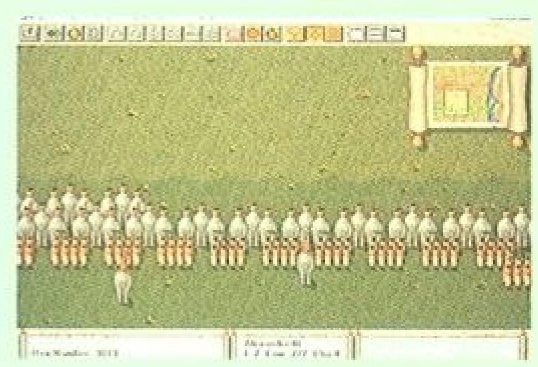
Twinblok

國外設計：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：DOS
適用機型：486以上
安裝程式：\TWINBLOK\TWINBLOK.EXE



Great Battles of Alexander

國外發行：INTERACTIVE MAGIC
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\ALEXDEMO\SETUP.EXE



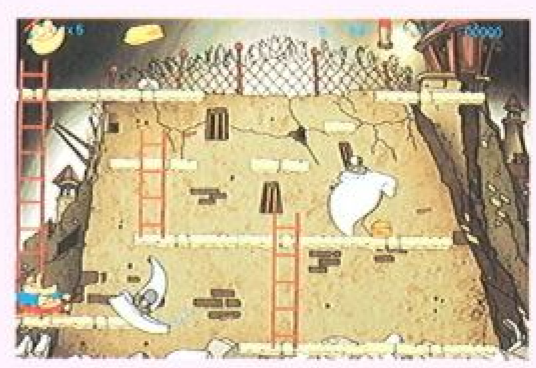
Ultimate Warrior

國外發行：AD STUDIOS
國內代理：未定
遊戲類型：格鬥
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V/SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\UWARRIOR\WARRIOR.EXE



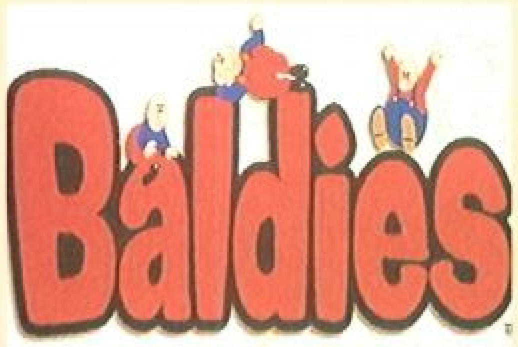
Arcade America

國外發行：7th Level
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：DOS/WIN31/WIN95
適用機型：486-33 以上
安裝程式：\ARCHDEMO\ARCDEMO.EXE



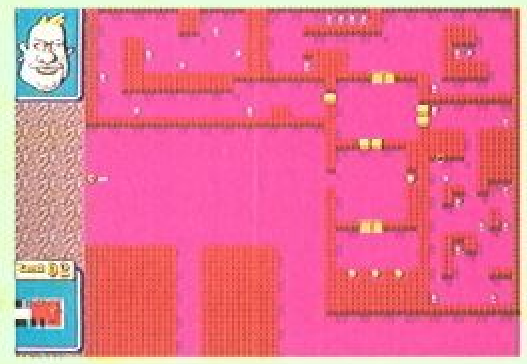
Baldies

國外發行：PANASONIC INTERACTIVE MEDIA
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V/SV
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\BALDNDEM\SETUP.EXE



Drod

國外發行：WEBFOOT
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/M
使用平台：WIN31
適用機型：386-16 以上
安裝程式：\DROD\DROD.EXE



Banzai Bug

國外發行：INETRACTIVE
國內代理：未定
遊戲類型：格鬥
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM-90 以上
安裝程式：\BUGDEMO\BUGDEMO.EXE



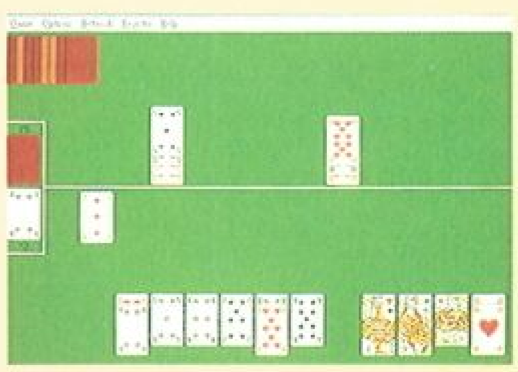
Eat My Dust

國外設計：DAVIDSON & ASSOCIATES
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\EMDL\EMDL.EXE



Canasta 4.02

國外設計：MARK-JAN HARTE
國內代理：未定
遊戲類型：博奕
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\CAN402\CAN402.EXE



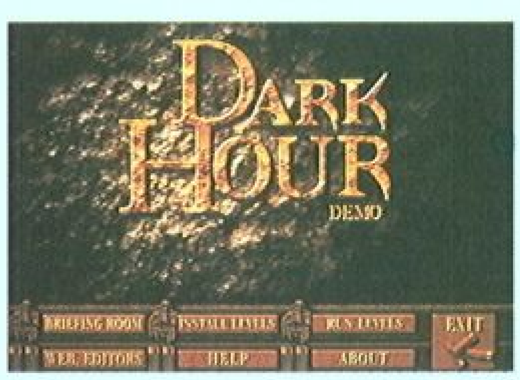
Gazillionaire

國外發行：NAOMI KOKUBO
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN31
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\GAZ\SETUP.EXE



Dark Hour

國外發行：MICROFORUM
國內代理：未定
遊戲類型：3D射擊
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K/J
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM-75 以上
安裝程式：\DARKHOUR\DARKHOUR.EXE



SimGolf

國外發行：MAXIS
國內代理：未定
遊戲類型：模擬
發行版本：光碟版
記憶體：12MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/M
使用平台：WIN 95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\GOLFDEMO\SETUP.EXE



HoverRace

國外發行：GROKKSOFT
國內代理：未定
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/M
使用平台：WIN95/WIN NT4.0
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\HOVER\SETUP.EXE



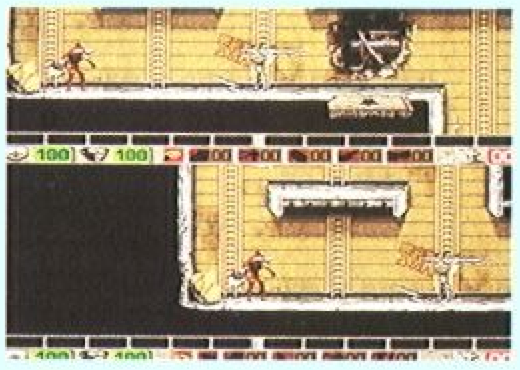
The Sacred mirror of Kofun

國外發行：ENTERACTIVE
國內代理：未定
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S/G/M
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\KOFUNDL\KOFUNDL.EXE



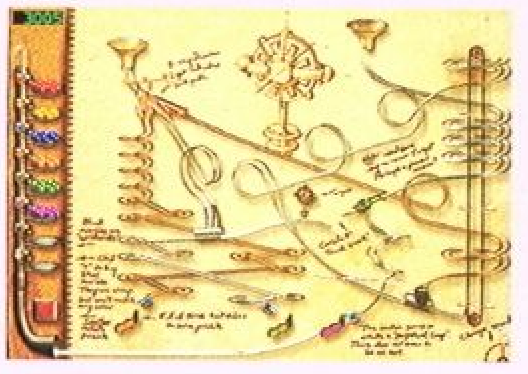
終極獵殺

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：V
支援音效：S/G/M
操作界面：K
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM-90 以上
安裝程式：\HUNTDEM5\HUNTDEM5.EXE



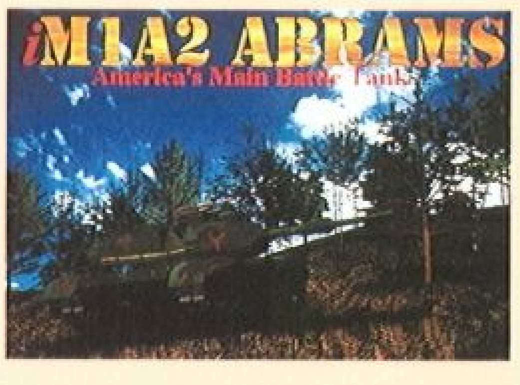
Marble Drop

國外發行：MAXIS
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S/G/M
操作界面：K
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\MARBLE\SETUP.EXE



iM1A2 Abrams

國外發行：INTERACTIVE MAGIC
國內代理：未定
遊戲類型：模擬
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\IM1A2DM2\IM1A2DM2.EXE



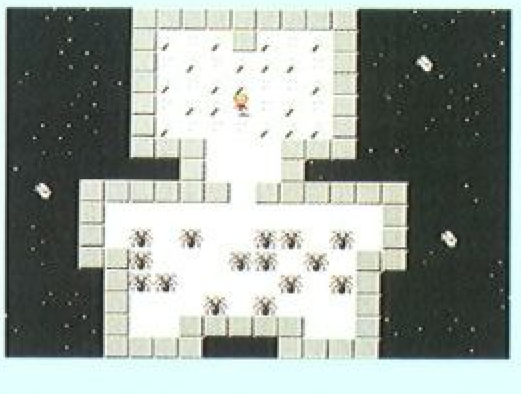
麻將

國外設計：BERRIE BLOEM
國內代理：未定
遊戲類型：博奕
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：80486DX2-66 以上
安裝程式：\MAHJONGG\MAHJONGG.EXE



Pocoman

國外設計：SLEEPLESS SOFTWARE
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\POCOMAN\POCO-W95.EXE



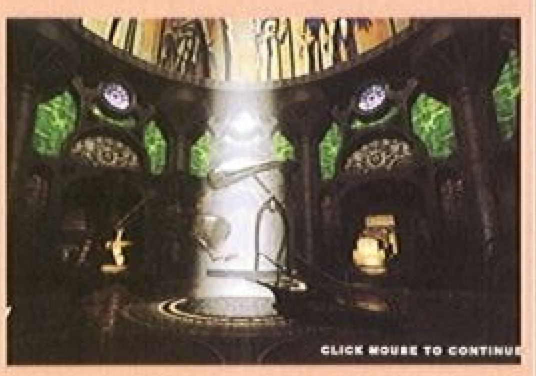
魔法風雲會

國外發行：MICROPROSE
國內代理：第三波
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/U/G/M
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX4-100 以上
安裝程式：\MAGIC\MTGDEMO.EXE



Obsidian

國外發行：SEGASOFT
國內代理：未定
遊戲類型：解謎
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM-90 以上
安裝程式：\OBSIDISN\OBSIDIAN.EXE



Picture Perfect Golf Sugarloaf

國外設計：LYRIQ
國內代理：未定
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX4-100 以上
安裝程式：\SLRDEMO\SLRDEMO.EXE



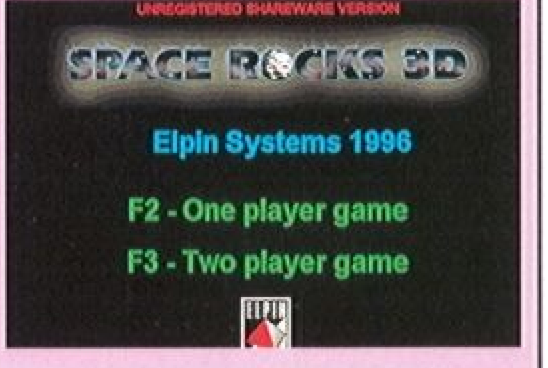
Pyramad

國外發行：MACROMEDIA
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\PYRAMAD\PM-SETUP.EXE



Space Rocks 3D

國外設計：ELPIN
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/M
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\SR3D95SW\SR3D95SW.EXE



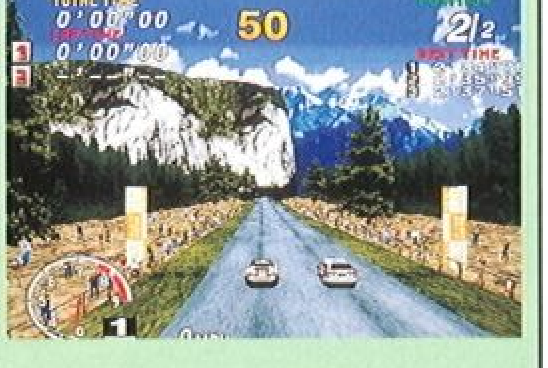
Rally Racers

國外設計：TC CONSULTING
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\RALLYR\SETUP.EXE



Rally 越野冠軍賽

國外發行：EURPRESS
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\SRALLY\RALLY.EXE



SimCopter

國外發行：MAXIS
國內代理：未定
遊戲類型：模擬
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
使用平台：WIN 95
適用機型：PENTIUM-75 以上
安裝程式：\SIMCOP\SIMCOP.EXE

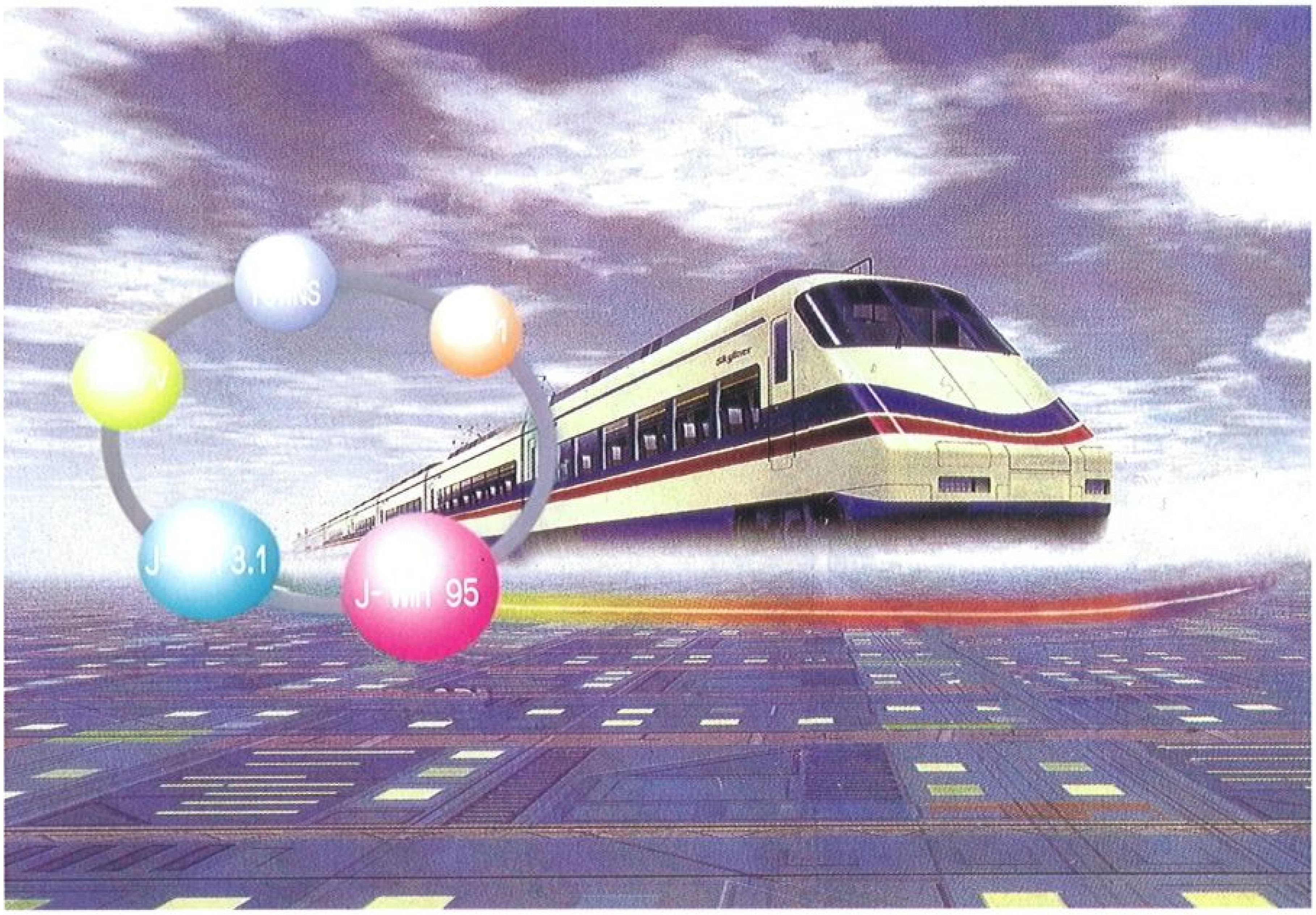


Sanata Slayer

國外發行：DIGITAL DISLECT
國內代理：未定
遊戲類型：3D射擊
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM-120 以上
安裝程式：\SSIAYER\SANTA.EXE



JR新幹線





真侍魂



放學後戀愛俱樂部



CanCanBunny Premier2

看了上一期的日本遊戲特刊，各位玩家是否覺得相當過癮？如果你覺得還不夠滿足的話，這一期我們又準備了十款新作來與玩家見面了！

您滿意本列車的服務嗎？各爲若有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『JR　新幹線』收，列車長將爲您盡心服務。謝謝！

● LYC



鬼畜王　藍斯



變身リング

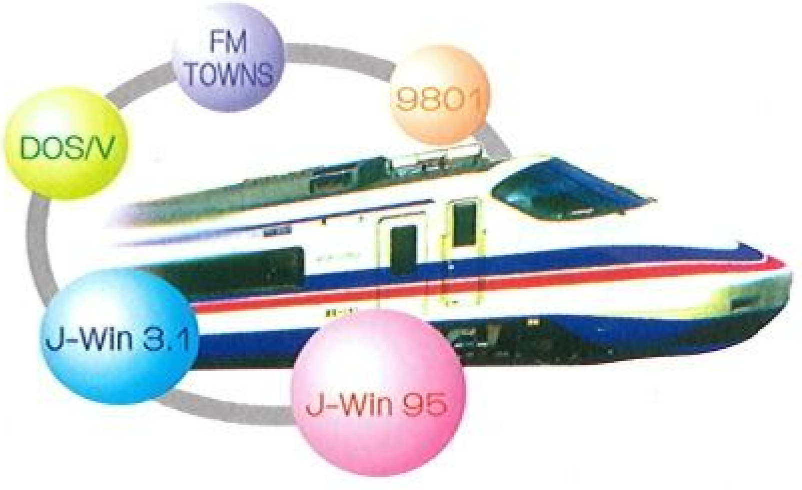


惡靈古堡



YU-NO

● DOS/V
● 9801
● FM TOWNS
● J-Win 3.1
● J-Win 95



- ACT
- WIN 95
- SNK/GAME BANK
- 8800



各位居住在台北的看官們，可能越來越無法忍受日漸稀少的電動遊樂場；玩個VR3、雷電也須跑個老遠。其實在世界各地先進文明國家絕對會有娛樂場存在，連海峽對岸的中國也有，怎麼台北市偏偏不同呢？這種法律就像完全封殺般很難理解，也因此筆者最喜歡的動作遊戲，也有好一陣子不容易玩不到了。但今天給各位介紹的眞侍魂，則重拾了我對PC上動作遊戲的信心；他也使我在暫時無PLAY STATION情況下一解GAME癮。沒到文章結尾，我就想先告訴大家想辦法弄一套眞侍魂來玩，保證你會喜歡上它。底下我們就先看看這遊戲的精彩處吧！

故事背景

格鬥遊戲的故事背景一直少引起人注意，眞侍魂本身的故事背景相當簡單。戰國時代的天草四郎魔界轉生後欲在現今作亂，因此共有15名戰士抱著不同的信念與目的參加此次除魔大會。底下我們並挑選幾位重要或特殊角色介紹一番：

霸王丸

男子漢的典型代表，喜歡喝酒，以武士刀和酒壺爲武器，從一代至今一直就是相當重要，且爲第一順位的男主角。他會參與討伐天草四郎，也是因爲某次喝醉酒後偷偷離開師父 ，在途中面對了生命中初次遭遇的魔物， 而

霸王丸



爆發出靈魂中修羅心的一面，從此他成爲戰神，更是殺傷力極強的修羅人物。

牙神幻十郎

霸王丸的同門師兄，但個性殘暴而且相當敵視霸王丸；他的人生理念和黑白郎君很像一別人的失敗就是我的快樂。相當看不起弱者，認爲強者幹掉弱者是天經地義、理所當然的事。善使用武士刀與花牌做武器，他的攻擊力量也相當可怕，是很容易使用上手的角色。

牙神幻十郎



服部半藏

日本忍者，也很出名的角色，從一代至今實力不斷強化；

服部半蔵



遊戲中他要打敗天草四郎，乃是爲了替兒子報仇，並從魔界中取回其兒子的軀體。爲了這個理由，他一直在魔界中漂蕩，甚至於本身也不知不覺中慢慢墜入了魔道。以忍者刀和忍術攻擊敵手。

橘右京

悲劇性的人物，帥哥橘右京與別人不同的是，他進入魔界的目的，乃是想採集究極之花替女友治病；偏偏本身他女人緣極佳，每次戰鬥完均有不少的女人想接近他，但危機就是在於他本身早就生病已久，或許女友的病醫好他也就完了，令人婉惜。橘右

橘右京



京擅長拔刀術，尤其一手飛燕劍法無人出其右。

精彩聲光演出

PC上的2D格鬥遊戲一直以來少見有佳作出現，筆者印象深刻的有國外的眞人快打、台灣熊貓公司的格鬥系列，但眞侍魂的表現絕對超過以上系列。首先這套遊戲必須安裝在WIN95上，但是沒有日文版WIN95的人也不用擔心，因爲你還可以選擇使用英文版。安裝好後裡面另外還有關於本遊戲與出版公司的相關介紹：眞侍魂WIN95版由GAME BANK出版發行，但由於相關資料技術全部由SNK統籌製作。

從進入遊戲開始後，你就會發現幾乎與大型電玩版一樣精彩，在背景畫面上完全不縮水，採用三層捲動背景，所以你可以看見雲在天上飄、風在吹、草木在搖晃 ，對於戰鬥時的氣氛添色不少。這些背景並不是裝飾品哦！如大樹有可能因爲你的強力一擊而攔腰一斷，由於這些障礙物更可能影響你攻擊時的速度，所以往往也會產生預期以外的攻擊效果。遊戲本身建議玩家以16萬色全螢幕進行，在如此情況下，於筆者的PENTIUM-133電腦上，絲毫不見人物移動遲鈍，但以PENTIUM-90玩時，則畫面DE-LAY很多；筆者將 WIN95切換至256色，遊戲視窗也縮小一些，如此就相當不錯了。如果你問筆者486電腦呢？很抱歉，筆者身邊找不到一台486電腦，但想玩好的電腦遊戲，選擇586級的電腦絕對是必然的，還在用486的人，快換電腦吧！



▲人物之招式介紹

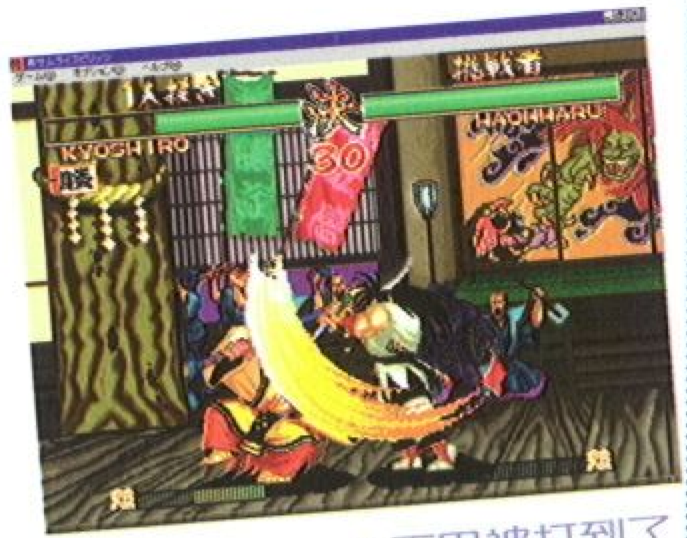
至於人物的出招同大型電玩一般，張數一點也不少，擊中對手時畫面停隔的處理就如同武俠電影一般；高手過招往往一招定生死，而生死那一剎那，怎能不心臟暫停呢？此外本遊戲同大型電玩版一般，也有三段式的人物畫面放大與縮小，而且幾乎不見馬賽克的出現，配合著遠近程度不同，你會相當有著視野上的享受與實際戰鬥時的眞實感受。眞侍魂當中背景裡的人物動畫，像是那個忍者裁判也一樣會配合雙方的勝負而做出判決，雖然說這些優點在大型電玩版上就已經有了，但能如此完整移植，那也是相當的不簡單。或許未來PC遊戲廠商的競爭壓力會來自這些移植自大型電玩的產品吧 ！相較於VR快打PC版，眞侍魂是要優秀太多了。



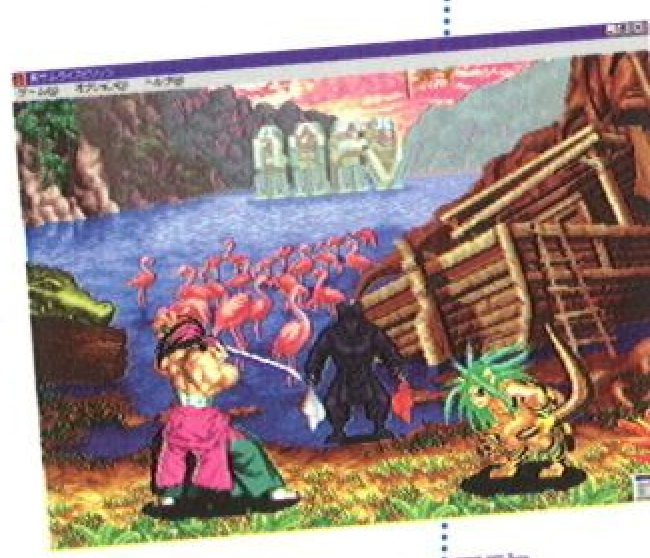
▲人物選擇畫面

說了這麼多優點，然道沒有缺點嗎？或許是光碟機不夠快吧（8X SPEED？）在畫面轉換時經常會出現紅底的畫面，一些多張數表現的絕招，在使出時也很容易造成畫面暫停，而在讀取關卡時的時間也略嫌久了一些；不過相較於其他版本的眞侍魂，本版本眞的已經算很好了 。

眞侍魂遊戲中的音樂設計得相當棒，大量採用了日本古典音樂的配音，而對於一些歐洲或別地區的角色，也以當地區配合的背景音樂來襯托出那種時而凜烈、時而盪氣迴腸的戰鬥感覺。由於遊戲將音樂部份直接壓於CD上，玩家們也可以拿來當音樂CD播放看看。而絕佳的語音效果更顯示出這遊戲的精緻，格鬥遊戲中背景音樂與音效和語音絕對是相當重要的，比方說武器是大木塊那在擊打時，就應該是沈重而震撼人心的聲音；同樣的大刀互擊的砰然聲，與西洋



▲下巴被打到了



▲妳非美女，所以照砍

劍交手的簫簫劍氣聲，就也完全不同。以往在大型電玩店玩時，較難在那種吵雜環境中細細體會出，但當在家裡一人在房間玩這遊戲時，可就能體會得到了。

方便卻有待改善的操作介面

遊戲當中的操作介面有著許多功能可自由設定，光光遊戲難易度就有8級可設定。這個遊戲算是相當困難，電腦的AI寫得相當好，同樣的攻擊招式與方法很難擊倒電腦對手；另外本遊戲似乎無法以搖桿操作，找遍光碟內的所有資料均無此說明，格鬥遊戲不能用搖桿，絕對是不佳的設定，就不知原遊戲公司怎麼想的；有些特殊絕招也因此很難使出



▲這女人就是魔王角色，相當變態性的很

，甚至於用不出來。雖然遊戲中另有一個鍵盤指令記憶功能，在這選項中已幫你設定好一些組合鍵，只需一個按鍵即可用出，但當你換人物時，就變成必須配合其做修改，並不是很方便；如果可以由玩家自行設定組合記憶鍵，不就方便多了？而OPTION功能中的鍵盤設定，僅是簡單的改變鍵盤位置而已，方便不同習慣的人使用，但對於在鍵盤上想使出一些超秘技的玩家，就較少有幫助。關於這點，



▲嗯，很像某位高官的手勢

在網路GAME NEWS上筆者也見到不少人提出詢問，像霸王丸的奧義旋風斬等之類絕招，用鍵盤可使出嗎？老實說在下使不出來，原設計公司對於鍵盤輸入的TIMEING判斷相當嚴格，根本就無法完整輸入整個按法，或許解決方法就是買一個數位記憶型搖桿，這種搖桿在無法使用一般類比搖桿的遊戲上也可使用 ，更妙的就是還可記憶一些組合按鍵，最適合這種PC上的格鬥遊戲。當然有些高手是不用絕招也可破台，但損失了不少的遊戲樂趣，當然得分也低了很多。



▲天啊，你擊中我的要害了



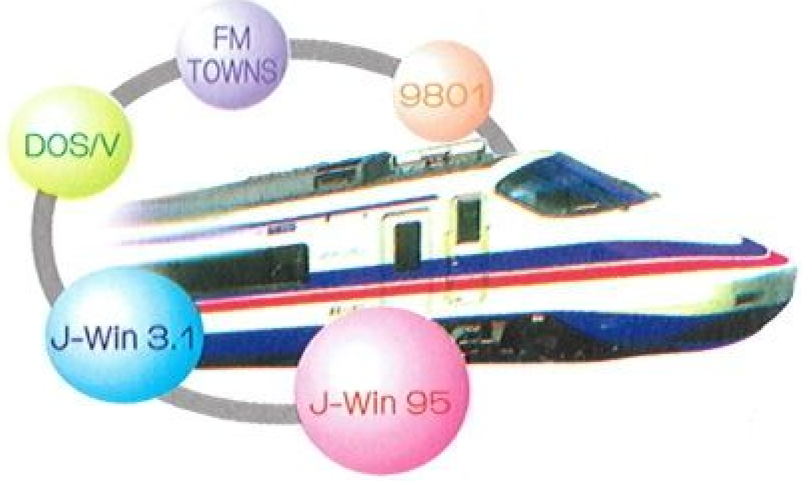
▲結尾畫面之一，該減肥了

完整的資料庫內容

說到這個遊戲的HELP功能，就如同一個小型眞侍魂資料庫一般，裡面包含每位人物的背景故事與招式解說，這些功能在大型電玩或電視遊樂器上均無法見到，如此詳細的資料，絕對值得你收藏。不過在招式介紹上，本遊戲僅有基本的招式，一些絕招均沒有，其實這些改版遊戲早就已經是別的平台上的老遊戲了，故將更完整的資料放入其中，不是更好一些嗎？說到這裡是該做個結尾了，從餓狼傳說到眞侍魂，對於這些改版格鬥遊戲，筆者均給予相當高度的肯定，也覺得比起以往進步很多，但筆者最期待的戰鬥群王96出WIN95版，可是哈很久了！

• JOYHO •

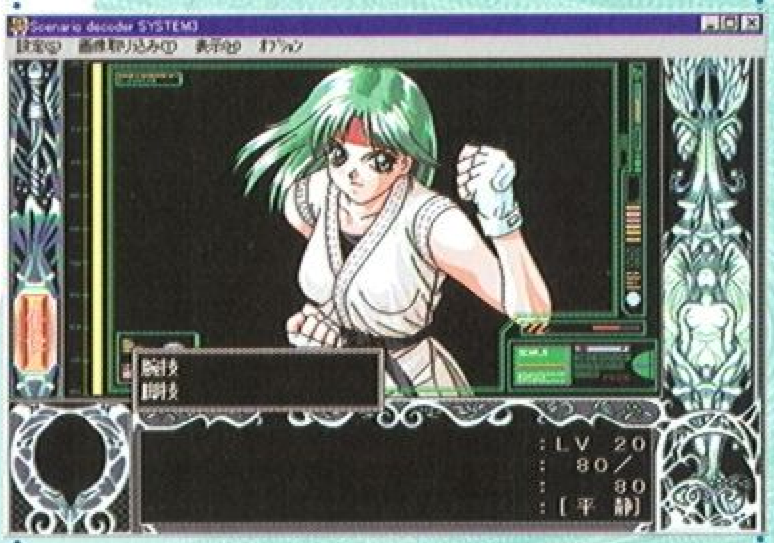






- AVG（18禁）
- WIN 95
- ALICE SOFT
- ￥8800

剛拿到這套AVG遊戲時，原本筆者以爲又是一些無聊的色情圖畫遊戲；但深入玩過後，筆者覺得有必要深入介紹給各位玩家。如果你只對H圖片有興趣，那這套遊戲可能較難滿足你，因爲H圖片並不多；但如果你喜歡科幻小說，喜歡學日文，那相信我吧！地球滅亡記很適合你，裡面的日文並不難，相當容易懂；而故事的多線劇情，更值得你好好玩味一番。底下就一起進入遊戲吧！

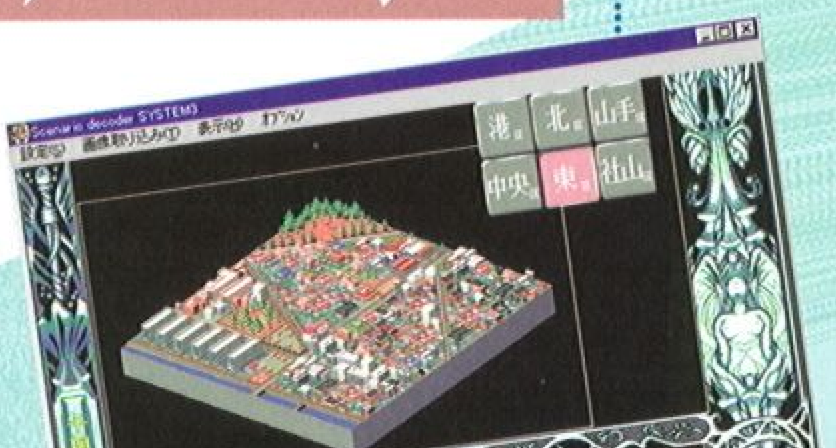


◆與師妹對打，身材似乎不錯



◆衆美女齊賀你破功了

故事背景



◆移動地形模式之表現



◆繁華街的街景，裡面有賣SM道具



◆學校格鬥部場景

這遊戲的眞正題目是ONLY YOU，一開始筆者以爲是文藝H型的AVG遊戲，但實際上卻是不折不扣的科幻AVG遊戲（有些色）。遊戲時空設在西元1999年，地球已經成立了宇宙防衛司令部，而你（魔神　勇二）是一名高中生，並無特別之處，僅在格鬥技上是全國高校比賽中的優勝。家中有著慈祥的父母與可愛的小妹，家境富裕，而青梅竹馬和暗戀你的學妹也不少，在就讀的鳳凰高校是學校的風雲人物。這麼令人忌妒的條件，卻在某一天就在你去了神社時，先是占卦連續大兇，而後額頭莫名發熱，並浮現一個宇宙紅字，時隱時現擦也擦不

人物介紹

魔神勇二



主角，也就由你操控著，遊戲中附有修改名字的功能。主角武功高強，女人緣頗佳，但命運悲慘，很多結局均慘招橫死。

秋　月



主角青梅竹馬的漂亮姑娘，同小學國中畢業現在又同高中，可惜的是最後她慘遭強暴還發瘋了，而心中甚至以爲是主角強暴她。

若人淳



你的好朋友，但似乎暗戀著秋月，也是你格鬥部的對手。若遊戲中途出差錯的話，他還會拿刀殺死你爲秋月報仇。

惠　子



主角的妹妹，每天叫你起床，不幸的是她很早就死了，幸運的是她免遭受一些後來的悲慘事情。

美　穗



學校格鬥部社團的師妹，暗戀男主角從小就習武已久，會是你練武的好對象。

千面鬼



他可任意變換臉孔容貌，遇到他千萬小心，因爲他才是眞正強暴秋月的犯人，一定要擊敗他。

遊戲說明

掉，更莫名奇妙的是，當天深夜你全家爆炸，父母雙亡，小妹也在說完遺言便去世了。隨後警察又說你家是瓦斯爆炸，無法獲得補償，你只好休學了。悲慘就由此開始，學弟懷疑你強暴學妹，外人認爲你是宇宙魔王，你自己則完全失去生活重心，天啊！這是什麼人生，但別難過，因爲你沒有時間難過，地球的命運就在你手中，而隨時有可能發生的危機也逼使你不得不小心。這遊戲將讓你入迷，因爲劇情之起伏前所未見…。



◆宇宙作戰指揮部



◆主角額頭前的宇宙字標誌



◆家毀後，追殺你的人

這個AVG遊戲不同以往的是有些養成遊戲的味道，又有一些格鬥遊戲的味道，而且格鬥成份不少，整個遊戲可以說是一個多線劇情、多重結局的AVG遊戲。在遊戲中後期你需要注意時間的控制，但基本上來說時間相當夠用，可是由於地球滅亡是倒數計時地進行著，你也不得不小心些。

至於格鬥方面並非眞的去打，而是選擇指令的方式進行，在體力值青色時僅能使用一般技，一但體力值變成紅色（即危險的意思）就可使出必殺技；但用必殺技會減少附在你身上的宇宙大王威力，這威力對於後來解救地球成功與否相當重要，千萬別濫用才好。一般來說戰鬥後體力回復需要一天，格鬥時雖有休息指令，並不是上上計，因此體力很差時最好選擇溜跑；如果主角不肯溜，那就表示非打不可了。一般來說打鬥完體力值和威力值均會上升，整個遊戲主要行動在東（主要是你家與偶遇女子的家）、北（鳳凰高中和公園）、中央（ 繁華街）、港（修練場）、山手（ 廢棄採礦場）、社山（神社一）等六大區，這個遊戲最方便的地方，就是你去錯重要地區，遊戲會告訴你，讓你不至於白費工夫 ；在繁華街更可讓你買禮物給小妹或朋友，但送禮之不同也會影響別人對你好感度，而每個指令或對話，你更必須稍微注意一下 ，因爲地球與你自己的命運就在按鍵中決定了。

聲光劇情各方面的表現

地球滅亡記遊戲的內容相當精彩，但在聲光方面的表現筆者較難給予高分。首先背景音樂共有33首，還可用內附的PLAY功能播放，但重複感覺稍高，音效部份更糟糕，不但少得可憐，一些戰鬥場景也沒有搭配音效，至於語音則完全沒有，相當省事。但筆者喜歡玩這遊戲的原因，就是由於故事內容相當精彩，而會提升能力的主角也使人願意與他一齊共舞。玩日本型的AVG遊戲，絕對必須好好去了解遊戲內容 ，關於這點，不懂日文的人是很難對此遊戲感興趣。這個遊戲的H圖片不多，也很合理，但一些H畫面卻搭配著相當豐富的描寫 ，頗爲生動，絲絲入扣，像在看H小說一般。

由於遊戲從頭到尾皆只使用滑鼠，遊戲玩起來相當方便。本遊戲也可在DOS下進行，但千萬避免，因爲一些設定不僅麻煩而且很複雜。至於本遊戲的場景與人物的描繪僅能說尚可，一些場景並不夠精細，男主角也略嫌畫得普通一些，倒是敵人的設定與描繪相當精彩而且華麗，看起來很過癮。



◆敵人之一，賢者之目



◆到處拆招牌的空手道家

可玩性與優缺點

地球滅亡記有著相程度的可玩性，筆者就玩了好久。但筆者在想，如果能多些語音或音效，甚至全程語音不更好嗎？這樣將會把遊戲的感覺完全表現出來。相較於美國遊戲，日本遊戲業界顯然不長進多了，最近的AVG遊戲如同以往少有多大改變，界面同樣、配音不多，但遊戲的可玩性與精彩的故事內容，卻是一直吸引人注意的。

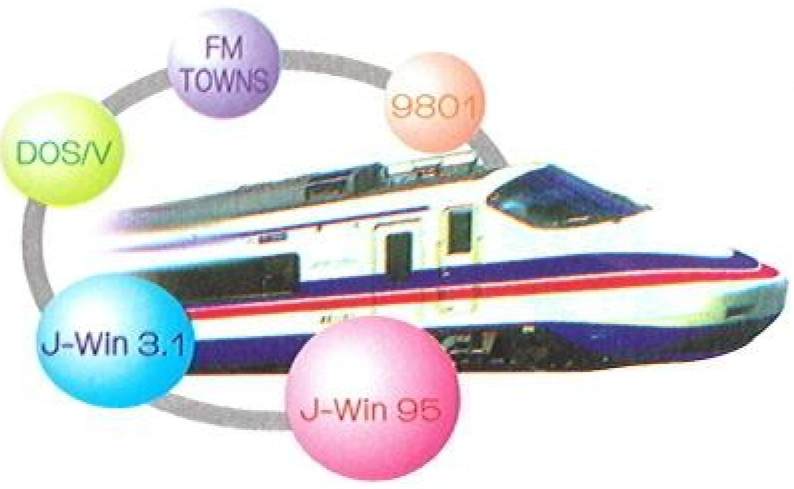
另外遊戲有別於其他AVG的地方，就是有一個直接跳場景的功能鍵，按下後就直接換下一場景，不用看那囉唆的對話；但小心使用，要不然就同筆者在遊戲中的結局，打敗了很多敵手後，卻因爲在挖礦場放過千面人，又按下跳景鍵，直接到醫院探望秋月，結果出醫院時，就被若人淳拿刀刺殺。

結論

如果你懂日文，不在乎聲光效果稍差，那你一定要玩地球滅亡記 。同志們，地球尚未滅亡，遊戲仍須努力。

JOYHO







- ACT
- WIN 95（PC 3D ENGINE）
- CAPCOM
- 非賣品

這款搭配PC 3D Engine銷售的軟體－古堡惡靈（以下簡稱BH），是由CAPCOM製作的異類遊戲；它的血腥鏡頭和詭異的氣息深深地吸引了玩家，因此在Play Station上創下了空前的佳績；如今PS版的BH2也已經在緊鑼密鼓地製作當中，而在SS期待移植的第一人氣作品BH，則在NEC的力邀之下先行登場亮相。這款和ALONE IN THE DARK極為類似的異類AVG，究竟有著什麼樣的魔力，可以讓眾多次世代主機的玩家為它如痴如醉呢？在PVR（不知道PVR是啥東東的玩家，可以先看一下本期PC地帶有關PC 3D Engine的簡介）強大的火力支援、主編大人的友情支援，以及筆者所砸的大把銀子下，BH以高彩度的精彩演出來回饋這一切；在800×600 64K色的運作模式下，一切的動作依然那麼地平順，所展現的畫面品質更是令人瞠目咋舌。讓我們和Chris、Jill一起進入BH的世界吧！

故事背景

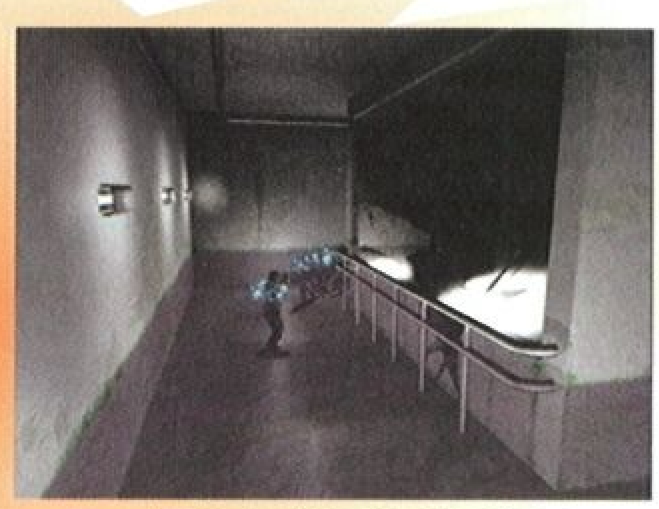


▲在這座豪宅中處處都是嗜血的怪物



▲充份地利用遊戲中的每一件物品以獲得更多的線索

在拉昆市一連發生多起的離奇殺人事件，屍體接二連三地被發現，且其死狀極為恐怖，整個城市籠罩在一片愁雲慘霧之中，終日人心惶惶。為了調查這些異常的死亡事件，市警局派出了特殊警察－STARS ブラヴォー小組前往調查，但是卻突然失去了連絡，因此便命令警局的精英－α小組出動，務期阻止慘劇一再地發生。玩家在遊戲中所扮演的就是α小組中的成員Chris或是Jill，前者是男性，所面對的敵人和謎題都比後者要來得困難，但是也較有挑戰性；選擇後者則有較強大的武器可供使用，同時謎題也會比較容易。雖然說是謎題，但卻是標準的AVG模式，在緊張的氣氛中完成上級交付的任務。



▲每一個地方都不能掉以輕心，在水中也不例外

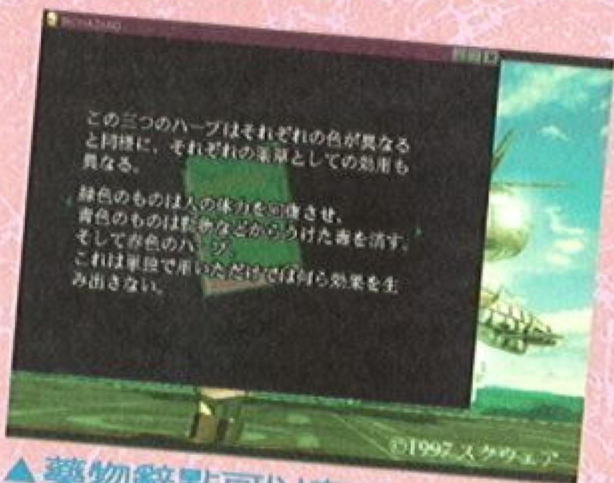


▲任務開始，選擇你所喜愛的主人翁吧！

當玩家選擇了其中一位做為主人翁後，便開始了這趟BH之旅。α小組來到了一個荒涼的地點，還沒有能夠歇會兒喘口氣，就遭到了攻擊，同時犧牲了一位夥伴；而在強大火力下被壓制的怪物，竟然又活了過來，眾人大驚失色，便往附近的一幢建築物奔去，在慌亂中又走失了一位夥伴，於是便分頭去找尋他。原本以為已經安全的α小組隊員們，卻不知道自己正一步步走向死亡的邊緣…



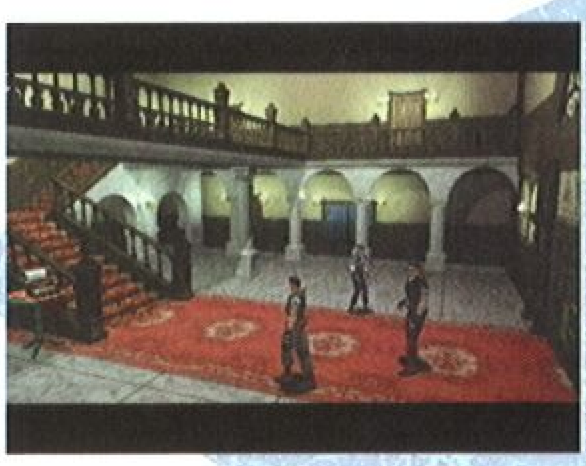
▲聽說僵屍最喜歡這種長得酷又喜歡抹髮油的人



▲藥物辭點可以在二樓的房間中取得，讓你瞭解不同藥草的藥性。

令人膽顫的聲光效果

從一開始的片頭，就讓玩家把神經全部都豎起來的作法，玩家應該知道在BH中會有多少突如其來的“震憾”了。原本筆者以爲一開始應該不會有什麼事件，沒想到在步過長廊時，突然從窗外蹦進了一隻狼犬；輕脆的玻璃聲在午夜寒冽的空氣中留下一道深深的迴響，筆者的心臟差點就停掉了，嚇得我那晚都不敢睡覺，一直小心謹慎地檢查家裡的鋁門窗。



▲進入這幢建物是惡夢的開始

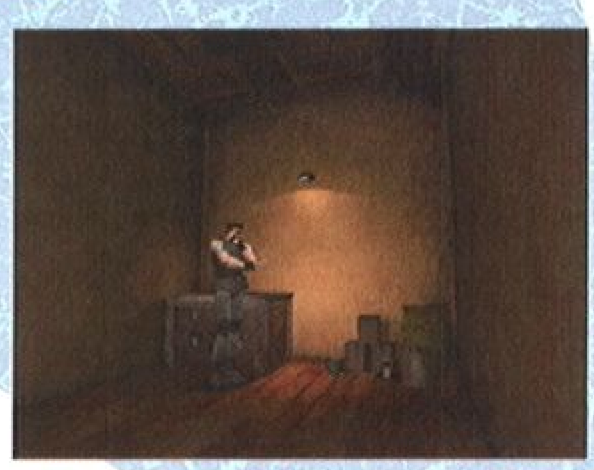
在BH中到處都充滿著危險，處處都是致命的不死怪物，結合打字機的色帶存檔方式，玩家也不敢隨便存檔消耗色帶，使得遊戲的難度增加不少；玩家不但要有靈活的手指、敏捷的反應，還得具備敏銳的觀察能力。在BH中大多數的敵人都是無法殺死的，當你砍倒了一名僵屍，很可能會被三、四個僵屍圍剿，因此適時“落跑”才是活命之道。

BH的視角切換方式和許多3D AVG遊戲頗爲類似，遊戲的背景都是先構築好的，眞正即時處理的只有主角和其它動態的物體。背景的構圖上相當符合遊戲預設的環境－廢棄的豪宅，裡面的擺設和配置也是非常地豐富，尤其是一幅幅美不勝收的壁畫，可能是價值連城的無價之寶、取得某些線索的關鍵或者是喪命之處，更讓這遊戲透露出詭異、淒美卻又危險的氣息。主角的動作，像是攻擊狀態、跑步、走路等等，都相當地眞實，而僵屍等魔物的表現，也可以獲頒最佳男配角的獎項了。遊戲支援了640×480和800×600 64K色兩種模式，後者的圖細到連條紋都難以觀察出來，在看到自己身上噴出來的血時，還眞的是有點噁心咧！

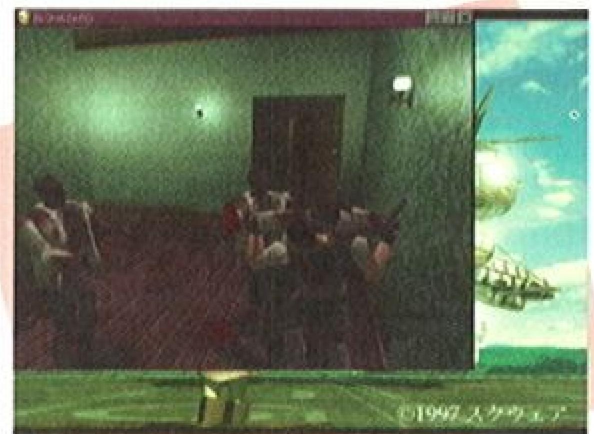
在背景音樂方面，遊戲很巧妙地安排某些地點出現不同節奏的音樂，而且每一首音樂都讓人有毛骨聳然的感覺；在某些場景則刻意地將音量壓低，甚至完全關閉。如果你曾經有一個人在家，而全家人都不在時，半夜起來上洗手間的經驗，回想一下鞋子在地板上的ㄎㄎ聲在走廊上的迴音，前面是伸手不見五指的漆黑



▲在昏暗的燈光下充滿了詭異的氣息



▲Chris身後的箱子可以存放身上多餘的物品，這間屋子是個不錯的庇護所



▲被一群僵屍圍住吃火鍋，看來是難逃一死

（也可能是你沒戴眼鏡），你就會知道那種景象有多可怕了。突然飛來的烏鴉會把你剛洗好的頭染成血紅，嘎嘎叫的聲音整夜都在你的耳邊迴繞著；悄悄出現在你背後的鯊魚，會留給你一頓豐富的藥頭排骨當宵夜，讓你在洗澡的時候還會看看水裡面有什麼東西。因爲有這些可怕的東西製造出來的緊張氣氛，即使你知道他會在你的面前出現，你仍然不敢掉以輕心。它就是這麼地讓人全神灌注，讓人捨不得離開那種喘不過氣來的緊張氣氛。



▲Jill可以使用許多強大火力的武器，圖中的機槍即是其一

結　論

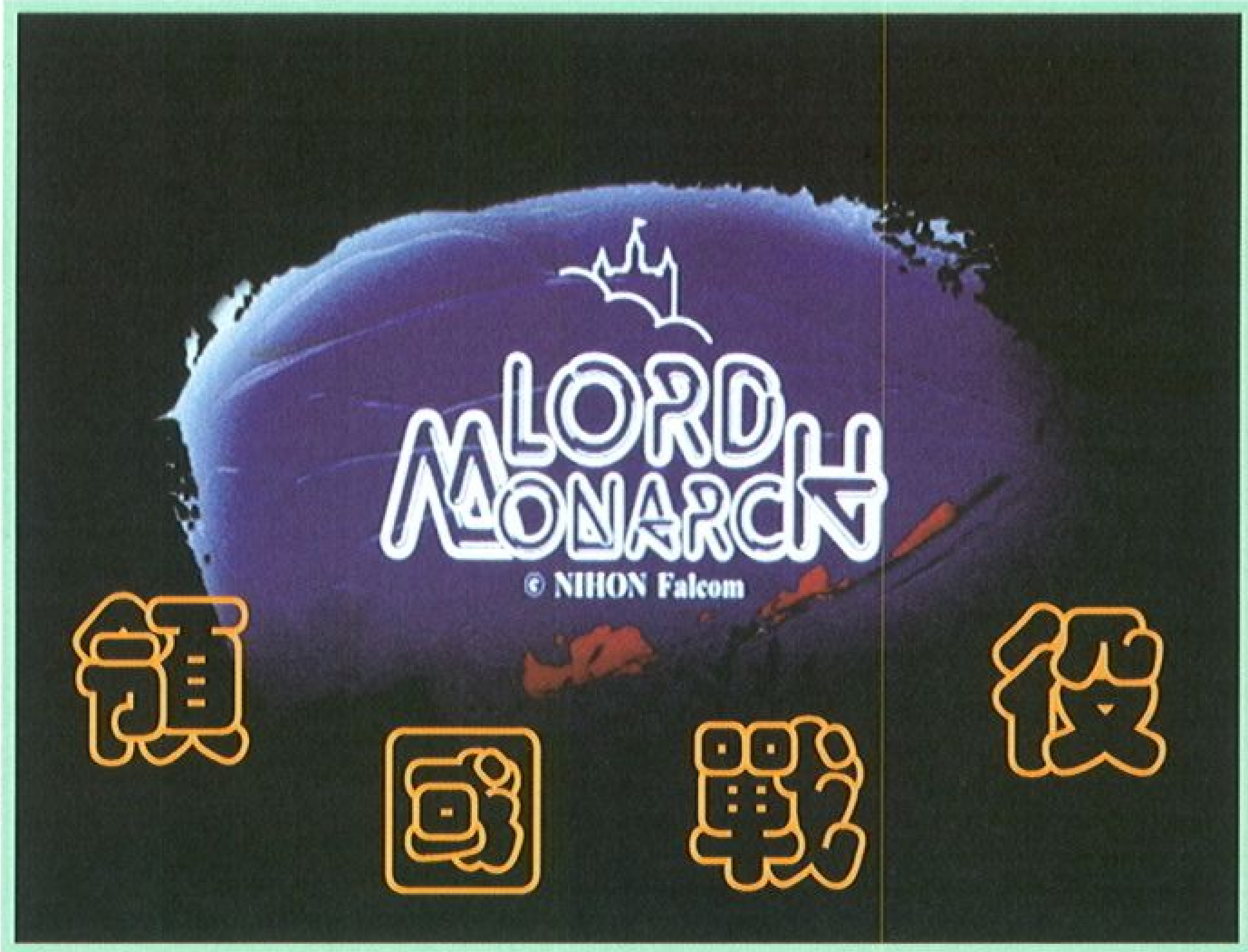
厭倦了拿著衝鋒槍、電漿砲橫掃天下無敵手的日子嗎？想要嘗嘗被怪物追殺，卻又束手無策的感受嗎？要如何解開這幢古宅所遺留下來的秘密呢？究竟這些嗜血的怪物從何而來，要怎樣把他們送回原來的世界去呢？如果你已經錯過了PS的BH，如果你還在等待SS的BH，不如現在就先享受一下PC的BH吧！

•RXZ•





- SLG
- WIN 95
- FALCOM
- ￥6800



還記得在1992年，日本FALCOM在超級任天堂上出了一塊遊戲LORDMONARCH（以下簡稱領國戰役），在當時也造成了不小的風潮；其成功的原因，是因為遊戲世界可愛、規則簡單，且富有挑戰性。如今在1996年底，領國戰役由超任版本改版成日文WIN 95版重新推出，稍後筆者將會說明這兩種版本之間的差異性。

老字號的即時戰略遊戲

領國戰役是一款即時的戰略遊戲，每一場地圖都有四個國家互相對抗戰爭，各戰場之間都是獨立，彼此間沒有任何關連及劇情連貫。遊戲中，每一張地圖都有四個國家，其中一國為玩家所控制，其他三國都是敵國，此外尚有專司破壞而不會生產的第三勢力（不同的世界有不同的定義，如怪物、颶風、黑社會等）。玩家唯一的過關條件，就是必須在規定的時間內，將其他三國的領導者全部消滅掉，獲勝之後就可以進入到下一個新的戰場。在領國戰役中分成五個世界，分別是中世紀的領主世界（以下作遊戲介紹時，將以此世界的稱呼來代表）、現代的商業速食業世界、日本戰國時代的武將世界、未來科幻的機械人世界、幻想的魔法妖精世界等。在這五個世界中，共組合成52個戰場來供玩家進行，玩家可以運用該戰場世界所提供的兵種來進行遊戲。


▲領國戰役的操作介面


▲現代的商業速食業世界的兵種單位


▲現代的商業速食業世界的戰場

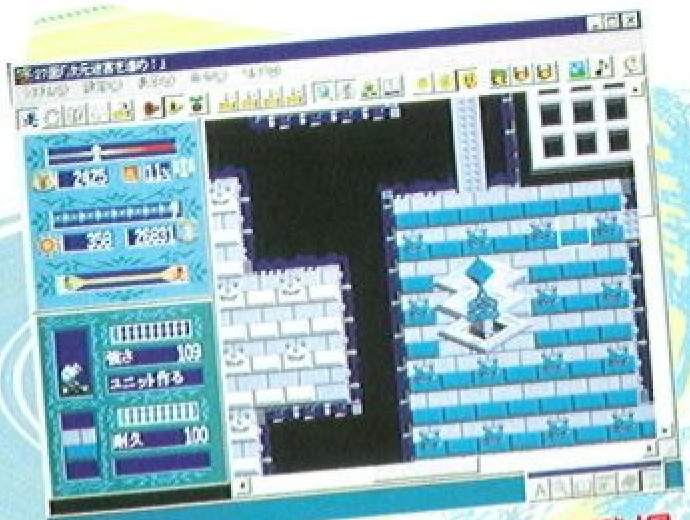

▲各國詳細狀況一覽表


▲各國狀況一覽表1（領導者、人民及金錢的數量）


▲同盟介面

遊戲規則

在兵種部份，領國戰役只有兩種兵種—領導者（如國王、老闆、將軍等）和人民（部下、業務員等）；人民依其數量的不同，而有三種不同的圖形表示，領導者和第三勢力只會破壞人民（此行為可謂之戰鬥），但領導者若遇到同國的人民，會將該單位人民數量轉換成自己的生命值（不得超過上限），而領導者的生命值就等於全國人民總數。



▲未來科幻的機械人世界的戰場

在戰略上，玩家可以自行調整稅率的高低，而稅率的高低會影響到該國的金錢收入多寡以及人民生產的速度；在稅率的訂定上，玩家就必須依不同的情形，隨時做機動的調整。人民作任何的行動都需要金錢的支付，而人民的運用上，可以進行開墾（如剷除樹林、草原、鉛筆等），能夠建立生產建築物（如村莊、軍營、店、工廠等）來生產人民及增加國家的收入，也可以封鎖第三勢力的出口（如怪物洞窟、黑社會公司、漩渦等），也可以建造或摧毀通道（如橋樑、平交道等）及障礙物（如柵欄、垃圾、深洞等），或破壞敵國領地上的建築物以及與敵國戰爭。一旦敵國的領導者被消滅掉，其所有的金錢、領地（如村莊及農田、軍營及陣地等）都會成爲戰勝國所有。遊戲勝利後，電腦會作評分，項目包括平地的佔領率、使用日數等，並且在各關記錄成績。當分數累積到一定認可標



▲中世紀的領主世界的戰場



▲中世紀的領主世界的兵種單位



▲幻想的魔法妖精世界的戰場



▲幻想的魔法妖精世界的兵種單位

準，遊戲便會頒發資格認定證書，由九級開始一直晉升到段位，來增加玩家的成就感。

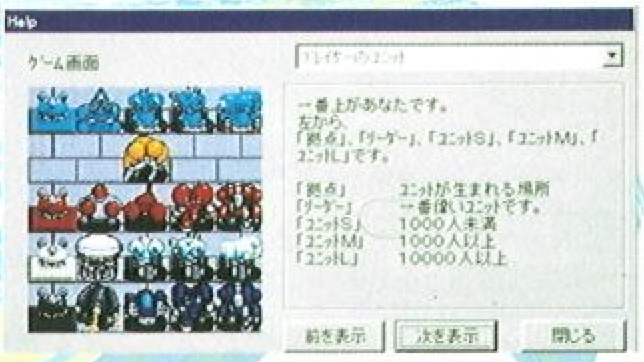
遊戲的電腦AI並非特別強，在後面的關卡，電腦會逐漸調整其AI，主動先拆掉對方的村莊，以減少對方的金錢及人民的來源。因此在遊戲過程中，一定要累積強大部隊（單位人民數量在千名以上），來控制橋樑、通道，或是清除對方領地，這一點是非常重要的。對了，領國戰役的線上說明相當有趣，會隨著世界的不同，以動畫方式來說明遊戲中各個世界的兵種及指令，非常有趣。

電腦版與遊樂器版的差異

在版本上，領國戰役的WIN 95版戰場地圖與超任版的地圖是一樣的，總數都是52個，只有少部份的地形有作局部修改。在超任版中共有八個世界，WIN 95版



▲結束畫面之二



▲未來科幻的機械人世界的兵種單位



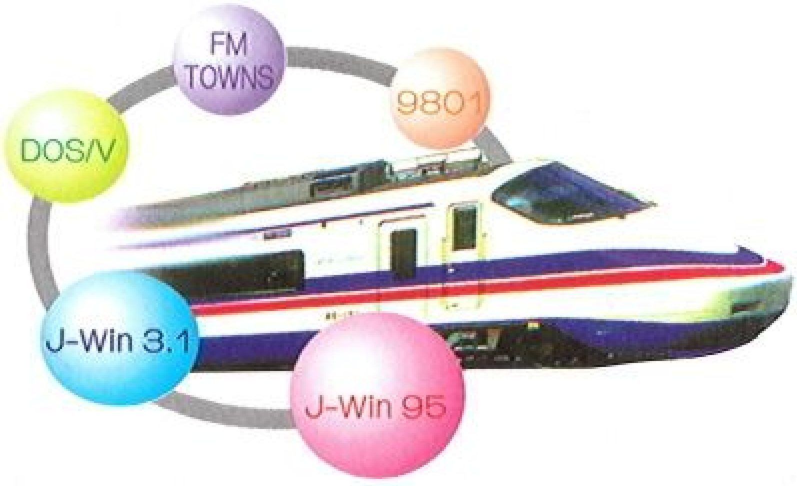
▲日本戰國時代的武將世界的兵種單位

只有其中的五個世界。兩者的介面不同，而操作上各有特色；WIN 95版可以用滑鼠一次圈選多個人民單位，非常便利。超任版上玩家可自行輸入姓名，WIN 95版上則無，不過WIN 95版上可無限備份記錄，眞正發揮了電腦的優點。當然，在音樂音效上，WIN 95版除了MIDI音樂之外，尚提供了CD音源，語音音效清析有趣，都勝過超任版本。

結　論

最近即時戰略遊戲相當流行，電腦遊戲如沙丘魔堡2、終極動員令、魔獸爭霸等，風靡了世界無數的玩家；而最近的紅色警戒，更是造成大轟動。這款領國戰役，在兵種單位、生產項目、戰場配置、戰略考量上，都沒有上述軟體來得複雜多變，但是其內在精神都是一樣的：需要動腦筋去衡量整體的戰略面及兵源調度。想踏進即時戰略遊戲遊戲的新手、女性玩家、青少年的玩家，對自己頭腦有自信的，甚至即時戰略的老手想試試另類的遊戲，這套領國戰役都很適合，可別錯過喔！





- SLG（18禁）
- PC-9801/WIN 95
- AliceSoft
- ￥8500



鬼畜王 藍斯

在利薩斯城堡的特別室中，發出一陣陣淫靡的聲音。少女A：「啊啊…」，少女B：「藍斯王，我也要…」；藍斯：「好好，等一下就讓妳…」，話還美說完，少女 I 就插嘴說：「不行，殿下最喜歡我了，所以換我…」…。就這樣三個小時後，藍斯意氣風發的從特別室走了出來 。這時副官瑪莉絲跟上來對藍斯說：「啓稟殿下，東方倭國來使，欲與我國結盟。條件是我國須派一女將下嫁倭國…」藍斯不爽地說：「作夢！要我這個世界第一大王藍斯讓出女人來，門都沒有！叫來使滾回去，叫他們把倭國的美女全部貢獻給我還差不多！」

以上就是遊戲中的部份劇情。我想，玩98的玩者，大概沒有一個會不曉得鬼畜王藍斯這個人吧！這個遊戲應該算是藍斯系列的第五代。在前陣子也有出WIN版的藍斯4.1、4.2的CD，現在去光華商場找，搞不好還找得到喔！這個遊戲以前在98上的遊戲畫面並不是很精緻，所以人氣較弱，但是由於劇情頗爲異色，所以還是有一定的愛好者。不過到了最近，AliceSoft換了原畫後，每個遊戲的畫面都令人歎爲觀止，尤其這款『鬼畜王 藍斯』，更是AliceSoft的年度大作，在雜誌上的最想購買排行榜上還是第一名呢！好了，廢話不多說了，讓我們一起來看看這個遊戲到底強在哪裡呢？



★這位就是藍斯的忠心奴隸，西魯。

簡單方便，容易上手

首先來簡介一下遊戲內容。鬼畜王 藍斯（以下簡稱藍斯）是歸類於SLG，不過遊戲中的戰略成份其實並不重，也不用像三國誌要天天種田；若說有模擬成份的話，筆者認爲其實就是在模擬國王（換句話說就是在模擬藍斯啦）。不過你也不用像其他戰略遊戲一樣，國家中的大大小小的事你都要管，政務方面你的副官瑪莉絲都會幫你做的好好的，你要作的大概就是跑跑後宮，去特別室走走，與你的女部下講一講話，或是去各個城鎮收刮民脂民膏等等之類的事情（眞是昏君哪！）。遊戲的流程爲回合制，一回合以一週計算；而戰鬥更是簡單，敵我雙方各可以派出四位將軍，你只要指定誰打誰就好了，也不用管什麼戰略戰術。在遊戲中也像RPG一樣的個人參數，當經驗值到了一定數目後就可以升級。在遊戲地圖中當然也少不了地下迷宮啦！而迷宮的走法更是簡化了，你只要選擇向上爬還是向下走就好了。



★從石眼鎭搶來的女人。



★魔人卡蜜拉在遊戲中期常常會來攻擊你。



★宿敵海爾曼國的女王及公主



★可愛的妹妹！！

劇情多線分歧，條條大路通羅馬



★奇怪的女商人。



★在遊戲中出現AliceSoft的工作人員。

在近來的遊戲中，大多強調多線劇情。藍斯也不例外，其多線的程度更是令人咋舌。雖說是多線，不過遊戲還是有分好結局與壞結局，而結果如何，就端看各各位玩者怎麼玩了；在遊戲結束後，畫面上也會列出遊戲中每一個角色的下場和幸福與不幸。舉個例子來說，遊戲中有一個叫莉咪的女將，當她成爲部下後，約幾個月就會病死；若玩者在遊戲前期沒有蓋好醫院的話，各位就



★在研究所偷看到的景象。



★海爾曼國的醜聞，公主與女王共事一夫。



★生離死別的場面。

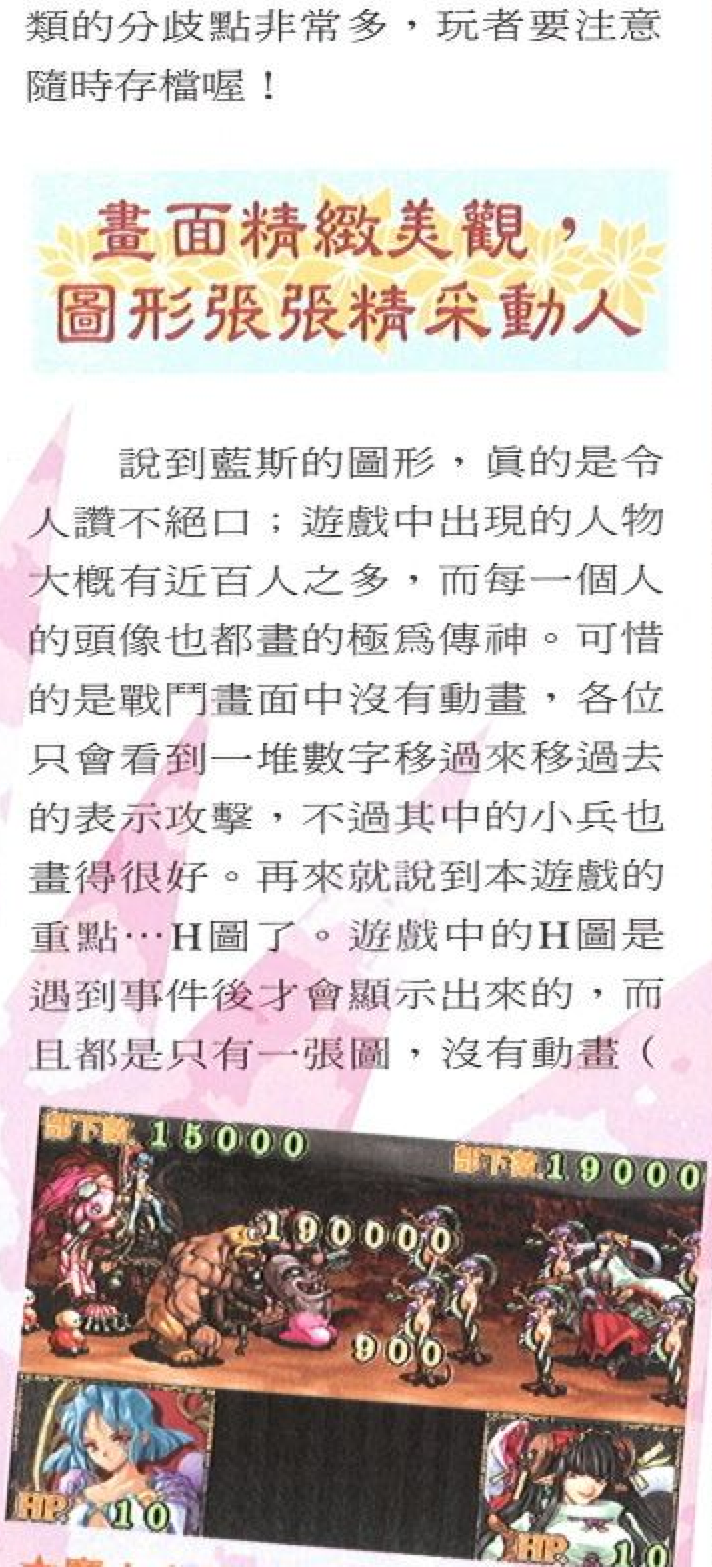


★雷之魔人，在遊戲中他與人類有一段刻骨銘心的愛情。

只能眼睜睜地看著她病死，當然也就不能與她H了。而最後結束時，畫面就會打出「莉咪，生病死亡，不幸。」的說明。諸如此類的分歧點非常多，玩者要注意隨時存檔喔！

畫面精緻美觀，圖形張張精采動人

說到藍斯的圖形，眞的是令人讚不絕口；遊戲中出現的人物大概有近百人之多，而每一個人的頭像也都畫的極爲傳神。可惜的是戰鬥畫面中沒有動畫，各位只會看到一堆數字移過來移過去的表示攻擊，不過其中的小兵也畫得很好。再來就說到本遊戲的重點…H圖了。遊戲中的H圖是遇到事件後才會顯示出來的，而且都是只有一張圖，沒有動畫（



★魔人之間的內戰，遊戲中在這一部份也著墨很多。



★不相信吧！！她就是魔王。



★藍斯的婚禮，眞不敢相信藍斯竟然會結婚。

藍斯中好像沒有一個地方有用動畫處理的…）。其實藍斯的H圖過激度並不會太高，眞正H的是文字敘述，若是各位玩者看得懂日文，那一定會玩得更"深入"。

結　語

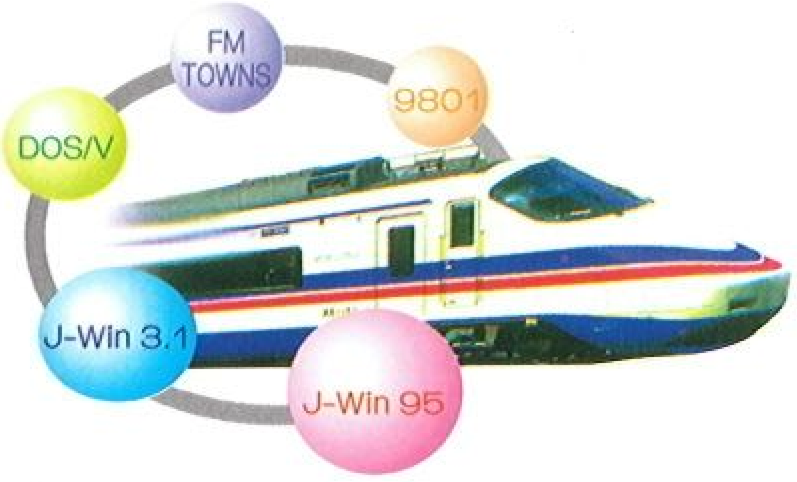
當筆者在玩藍斯的過程時，遊戲的彈性很大，而且玩一次一定看不到所有的H圖。所以，請各位用力的玩吧！不過筆者鄭重警告，心智年齡未成年者（注意，是心智年齡喔）請不要購買這個遊戲，因爲遊戲中有太多情節具有嚴重的沙文主義傾向，會對其思想有不當影響。不過話有說回來，哪一個H-GAME不是這樣呢？

初期攻略重點：

(1)先蓋醫院。(2)將藍斯與里克的兵員加到1500人後，趕快去將西魯救出，太晚就來不及了。(3)多去各個城鎭徵收，常常會有意想不到收穫。

墮落天使







- AVG（18禁）
- WIN 95
- FUTURE MEDIA
- 未定

去年（1996年）日本的遊戲界掀起了WINDOWS的旋風，將遊戲平台由98或DOSV移轉到WINDOWS及WIN95的平台上；這種轉變，使得國內的日本遊戲迷得以能更快地玩到想玩日本的遊戲，不必再等到遊戲的改版。不僅遊戲大公司如此，就連一般的公司也投向此一風潮，許多出版18禁的公司，也陸陸續續地發表作品。拜Direct X之賜，遊戲動畫及繪圖速度大幅提升，動畫的品質已經可以和流暢二字劃上等號。相信國內的遊戲製作公司，應該要開始朝向WINDOWS的平台上去開發遊戲，現今的PC市場，軟硬體都已趨成熟，實在沒有必要侷限於DOS版本上。以下所要介紹的バーバラに逢いたくて…（以下簡稱BA），便是一套相當特殊且具有革命性的3D成人遊戲。

愛人玩偶


↑潘妮上門請求協助

故事的架構相當簡單，在某個城鎮內，有一位女博士 ベロニカ，以製造女用人偶（DUMMY）爲業，不論是格鬥型、女僕型、或者是愛人型，都做得微妙微肖；而其主要的產品BARBARA ，更是著名的愛人型人偶。BARBARA在這個城市內擁有一群愛好擁護者，不僅城市四處可見到其海報，在大樓的高處也豎立有大型廣告看板，來宣傳ベロニカ博士的各項人偶產品。故事的開頭是從 ベロニカ 製造BARBARA開始，當ベロニカ準備讓BARBARA甦醒（讓人偶可自行活動的關鍵步驟），就在此時女僕潘妮突然出現，將博士踢倒後，奪走了BARBARA…。


↑製作人偶的女博士 ベロニカ

在遊戲中玩家所扮演的是城市的居民，一天辦公室鄰近的大樓突然發生爆炸，在好奇心的驅使之下，主角前往現場察看，而在場的探員也弄不清楚是怎麼一回事。於是主角到某BARBARA迷的商店，欲購買BARBARA的T恤，誰知已剩下老闆身上的一件，在老闆不肯割愛下，主角原本欲失望地離開時，此時潘妮進來，塞給主角一張紙條後匆忙離去，就這樣，主角將得以各種線索來解開整個事件，並且搜集BARBARA全身零件，以及讓BARBARA甦醒的方法。結局十分有意思，雖然沒有明講，卻把先前的爆炸事件的解答隱喻在其中，相信玩家只要稍作推敲即可了解。


↑女博士ベロニカ的特別廣告


↑BARBARA的大型廣告看板


↑女僕型人偶的廣告看板



↑城市全貌

遊戲架構

BA的主架構是以AVG冒險模式進行，遊戲中的文字部分並不多，全部以圖形方式處理，所以遊戲平台是並不限制用哪一種語言的WIN 95版本。安裝時須自行決定是否安裝DIRECT X或DIRECT SOUND，遊戲全部都在CD上進行，其架構並不大，大約兩、三個小時就可以玩完；但遊戲中也有提供四組記錄，來供玩家儲存使用。

爲了讓遊戲多樣化，除了以滑鼠在城市中各地點冒險外，遇到女格鬥型人偶會進入戰鬥事件，以滑鼠的左右兩鍵來做攻擊或防禦來與對手戰鬥；若是遇到適當時機，則會進入性愛事件（人偶提供3D可旋轉的模式，玩家可以將四肢移動成特別姿式來達成目的，當然遊戲中也有相對的物品提供玩家攻略使用）。隨著劇情發展，遊戲會適時地播放相對的AVI動畫。整體而言，遊戲倒不至於讓人有無聊的感覺。



↑看守女博士ベロニカ的住所的終極保鏢



↑戰鬥事件的戰鬥界面



↑主角的住所，沙發上的是已經蒐集到的BARBARA零件

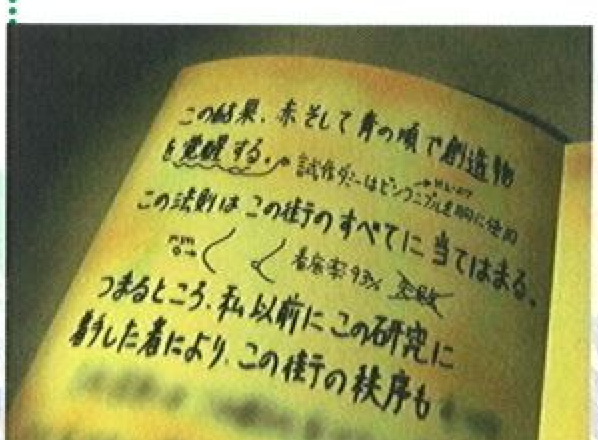


↑商店的老闆是整個遊戲的情報總站

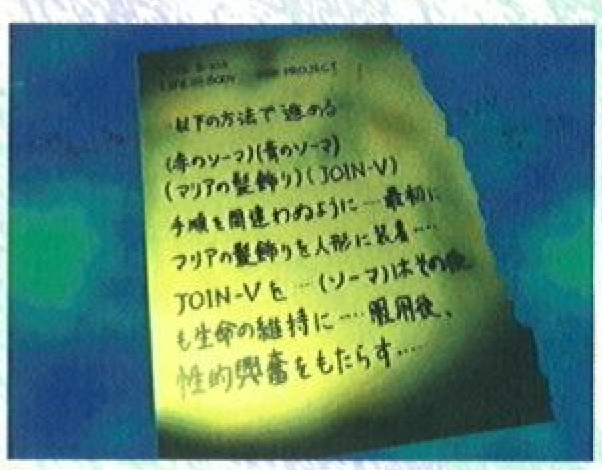
聲光效果

日本遊戲界蠻崇拜3D，這點由SATURN或是PLAY STATION平台上的軟體就可看得出來。這套BA正如CD封面的宣傳一樣，可說是劃時代、革命性的成人遊戲。怎麼說呢？首先它的背景及人物全部都是3D構成的，就如同D之食桌一樣的3D人物造型，但它偏偏又是個成人遊戲，因此3D人物給人的感覺，與手繪的人物或是眞人的感受是截然不同的。不過BA著色以及人物的3D架構做得蠻用心的，因此隨著遊戲的進行，倒也不會有什麼突兀的感覺。遊戲中雖然有音軌（五首音樂），但進行中只播放WAV檔，音軌部分並不出現於遊戲中，錄製的水準還不差。

BA可算是3D潮流中一款頗出色的成人AVG，想試試新型態的玩家，這套BA不會令你失望。



↑女博士ベロニカ的筆記內容



↑使人偶甦醒的步驟以及要件



↑秘藥的煉製所



↑女博士ベロニカ的住所



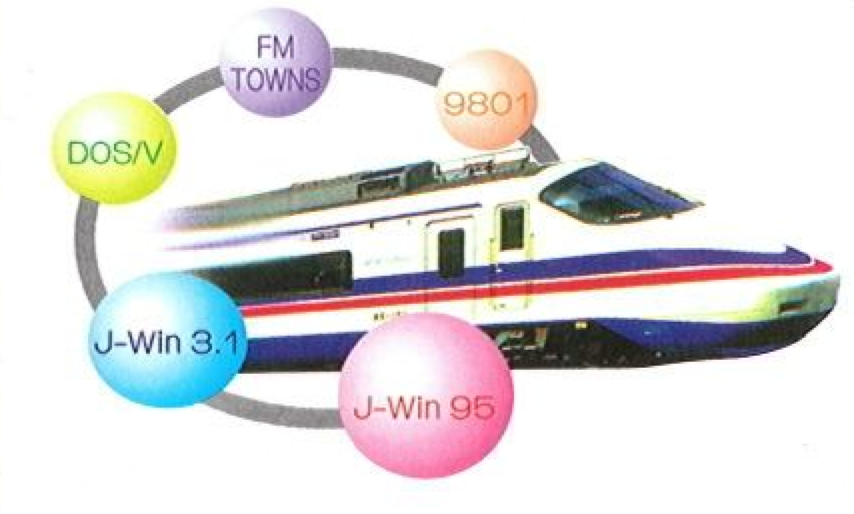
↑看守女博士ベロニカ的住所的保鏢



↑遊戲啟動畫面

HAYASHI





- SLG（18禁）
- WIN95
- Libido
- ￥8800



這年頭當眞什麼怪事都有，社會新聞早已不足爲奇，就連企鵝都會被凍死，特約作者居然交不出稿…咳！跟上面說的都沒關係，本文爲各位介紹的，正是如此離奇的一個遊戲－「放課後戀愛俱樂部」。何以說它是個如此特異的遊戲呢？其時這應該是指本遊戲的內容與目的而言；也或許是筆者的年事已高，不知時下年輕人的想法與作爲，少見多怪也說不定。廢話少說，先讓大家瞭解是如何一回事。

戀愛俱樂部

原來有一群前衛的少年男女，因渴望對於年輕時代純純的愛的追求，故提倡組成了此一「放課後戀愛俱樂部」，並邀集好友共同來體驗這爲期四週的戀愛體驗生活。說明白點，就有點像地下版的「來×五十」，雖然遊戲中一再打著健康的號召，筆者個人倒不太欣賞此種表現方式，哪有人拿戀愛來當遊戲玩，又有點加入某種不良幫派的感覺…好了，這是見人見智的問題，反正只是遊戲嘛！千萬不要當眞，我倒不信正常的男孩子會安什麼好心加入此種社團，不就和我玩遊戲的心態一樣…唉喔，不能再說下去了，我到底買這遊戲幹嘛？先說說出版本遊戲的Libido公司，該公司早期作品路線以過激爲主，說到「七仙女」、「なる麻雀」等，不少明眼人都能會心一笑。而該公司近來打算扭轉作品風格，並打出純愛路線的宣言，而本遊戲就是這種策略下的實驗性作品（至少表面上是如此）。而本遊戲也大膽地只發行Windows版，大大的包裝盒下有著筆者所收藏的日本電腦遊戲中所見過最精美的說明書，厚皮精裝、雪銅彩印，就算拿到書店去販售人家也不會有所懷疑。



↑鉅細靡遺的個人資料

約會、約會

遊戲的進行方式看似複雜，其實過程卻是非常的直線化，只是日復一日的過完四週的時間。每天所要作的事就是不斷地與女孩聊天，排定約會，而約會只能安排在禮拜天，所以約會一共也才五次之多。本遊戲的難易度非常高，談話技巧是遊戲的關鍵，其中牽連甚廣，如話題的選擇、彼此的嗜好等，都要合乎對方的脾胃方能成功大吉。捉不到要訣者往往是東一搭、西一搭的直到遊戲結束。奉勸各位還是不要貪多，鎖定特定目標反而成功機會較大。

登場的女性相當地多，多到



↑約會畫面之一



↑約會畫面之二

您無從下手，共計有十二位，清一色都是學生，大至大學生小至有位十三歲的小學生…噓，警察有沒有在旁邊？所以我說嘛，這遊戲的設定的確是過份了一點，大家心裡明白就好，不要讓筆者蒙上不白之冤。

全彩的圖畫表現

「放課後戀愛俱樂部」會在此出現，則必然有它過人的地方。其中最引人注目的（也是吸引筆者去購買的），就是畫面的圖形表現。本遊戲自片頭到結局，都是採用全彩繪製。沒錯，是全彩1677萬色，在65536色的HIGH COLOR模式下，顏色還是感覺得到不是非常飽和，強烈建議使用24 Bit的顯式模式；不過這對配備不高的人而言，是一項速度的考驗。還沒完呢！遊戲進行中會出現大量的訊息，如對話、所在地、大地圖…等，均個別以獨立視窗呈現。這些視窗雖沒多大用處，但基本上不能永久關閉，便會擋住主畫面，所以桌面最小也要有600×800以上，最好是1024×768，再加上全彩，哇勒…不過話說回來，這些圖絕對值得您如此欣賞，光看雜誌絕不能表現其萬一，看過後您若有臉紅心跳、呼吸急促等症狀實屬正常，不必在意。









↑以全彩繪製的漂亮美少女

其實本遊戲最大的問題還是在執行上，效率不佳是問題之一，但更嚴重的是穩定性的問題。筆者在IBM-PC上無論在J-Win 3.1或C-Win 95平台下皆當機連連，甚至無法繼續，但稍後筆者將其移至98 Windows上執行，效率雖較差，但穩定性顯然好多了。配樂方面皆以MIDI音源發聲，效果自然不在話下，曲風輕快活潑，片頭與結局並有主題曲的撥放。









↑以全彩繪製的漂亮美少女

結論

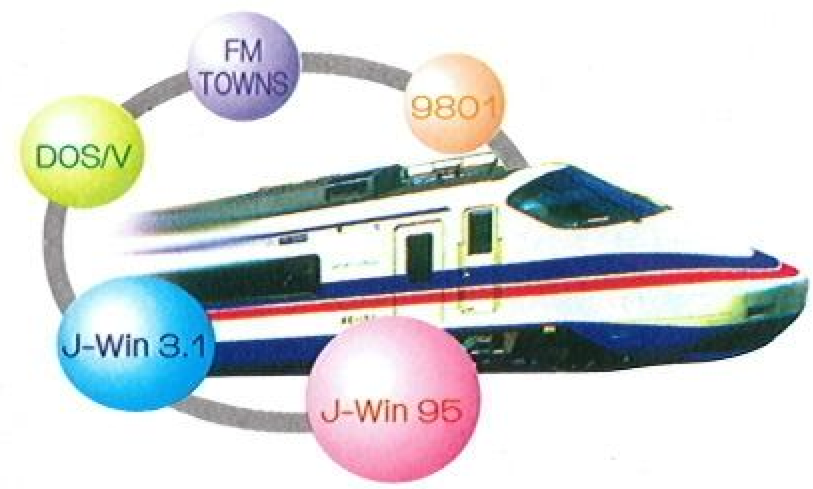
「放課後戀愛俱樂部」的確有著絕佳的圖形與音效，也爲了美少女策略遊戲向前跨出了一大步。當然，好惡的判斷是因人而異的，筆者主觀的介紹也未必能表達出遊戲所要傳達給玩者的訊息。若您並不在意上述的那些問題的話，絕對不要錯過這一飽眼福的機會。



↑結束畫面

朱原弘







YU-NO

- ●AVG（18禁）
- ●PC-9801
- ●elf
- ●￥8800

當筆者顫抖著雙手從郵差先生接過本遊戲的同時，心中一則以喜，一則以憂；雀躍的是終於盼到elf的年末大作，擔心的是不知又要爲它擔誤了多少睡眠的時間。「YU-NO」的副標題則是「在世界盡頭歌頌著愛情的少女」，這譯名著實有些長，因此以下且以「YU-NO」稱之。「YU-NO」的包裝與發行方式一如「下級生」，目前只發行PC98版；不同的是從「YU-NO」起又多加了CD-ROM版的發售，兩者除了儲存媒介不同外，其餘並無差別，也沒有CD-DA音源，不要誤以爲是Windows版而買錯了。筆者所購入的是磁片版，共計十五片，僅次於「下級生」，而這也正足以證明「YU-NO」龐大充實的內容，足以讓玩家努力上好一陣子。據elf聲稱，本遊戲的CG總數在七百張以上，此言看來倒似不假。筆者也沒忘記對讀者的承諾，在發售第二日便第一手拿到本作，以下就讓我們來剖析「YU-NO」的獨特世界。

製作背景

首先，讓我們來瞭解「YU-NO」創作的特殊背景。出乎大家意料外的，「YU-NO」是elf第一部不是由社長蛭田昌人先生企劃、編劇的作品。蛭田先生


↑主角的養母，亞由美


↑喝醉酒的亞由美

的功力相信大家都領教過了，在此不用贅述。擔綱「YU-NO」企劃、編劇的正是由C's WARE公司跳槽而來的劍乃先生，其代表作品曾有「DESIRE 背德之螺旋」、「EVE burst error」等，相信曾接觸過這些遊戲的玩家，都會爲其精湛的表現爲之喝采；而此類多重視點的冒險遊戲正是劍乃先生的拿手絕活，在「YU-NO」中更是表現得淋漓盡致。或許有些關心的玩家會問到，以後是否再也玩不到蛭田社長的作品了？非也，其實蛭田社長也是人，以往在絞盡腦汁的狀況下，該公司一年僅能有一部作品，而爲了提高產能與創作出更高水準的遊戲，


↑主角溫柔體貼的個性


↑亞由美悲哀的一生

elf日後將採蛭田先生與劍乃先生輪番上陣的方式，來滿足衆玩家的胃口。目前蛭田社長正埋首於「同級生3」的製作，大家放心的等待吧！


↑如何？不是蓋的吧！

該切入本文正題了，「YU-NO」的劇情大綱是玩家扮演的主角某日突然收到離奇失蹤的父親寄來的包裹；父親一直致力於並列世界學說的研究，並在信中模糊地提到了時間可逆的觀念，於是主角便一步步地在時間與空間中來回訪查整個事件的眞象。容筆者賣個關子，那劇情的精彩


↑看她手中的香煙，你該想起誰了吧！


↑與澪在下水道的重逢



↑妳…可別亂來…

之處正在於如何抽絲剝繭，在相同的事件上以不同的視角來解決問題，多說了恐怕就會剝奪進行遊戲時的樂趣，而結局的發展也絕對會跌破您的眼鏡。如同「同級生2」一般，在正式遊戲前有一段不算短的開場，進行方式純粹以文字指令操作，而在過關結局前也以一段類似的手法進行遊戲，來帶出眞正的劇情。到此玩者方才會發現，劇情竟如此急轉直下，先前的一切努力，爲的只是要導出如此的結局。

與衆不同的遊戲系統

在本遊戲中最引人注目的就是「A.D.M.S」新式系統的導入，它是「Auto Diverge Mapping System」的簡稱，簡單地說就是自動分歧地圖作成系統。在遊戲中，隨著玩家的行動方式畫出一條條的行動路線，並提示出何地屬分歧點，而漸漸地形成一阡陌縱橫的迷宮。玩者可利用此一系統，來看清現下所處的地點與同一時間軸內的其它路線有何關連，究竟要走那一步才能進入另一個分歧點。

伴隨遊戲進度的進行，玩者

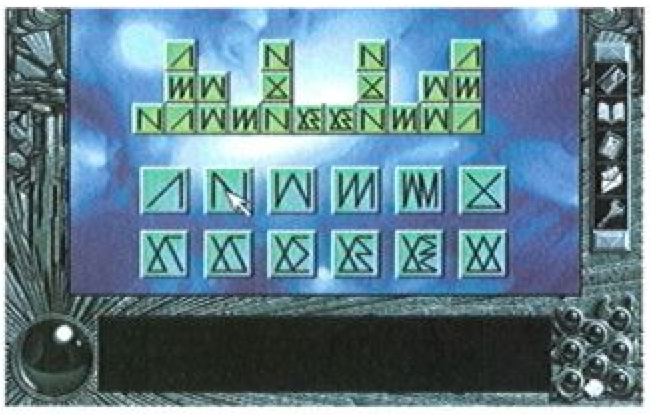


↑數字謎題之標準答案，供讀者作參考



↑遊戲後期最重要的寶物，加油！

會尋獲散落各處的八顆寶珠，而這寶珠正是拿來作爲儲存地點之用，要在時間與空間內自由來回移動，便要妥善地安排記錄地點，若是一不小心錯過了分歧點，也只有從出發點重新再來了。要特別留心的是，筆者說明了是記錄地點，而非記錄進度，玩者手中的物品用完或失落時，



↑遊戲最大難關，此乃正確答案，切記！

即使回到該地點仍會維持著目前的狀態，而非記錄時的狀態。另外要留心的，便是回到記錄地點後便會自動回收寶珠，若沒有再次記錄，離開後便會取消該地的記錄。這些看雖簡單，但由於與以往習慣不同，筆者著實吃了不少苦頭。另外更重要的一點，就是身上若沒有寶珠時便無法開啓分歧地圖，切記別用過頭了，要留一顆備用，否則…。而劇本與路線的安排，擺明了就是沒有關鍵物品便無法進行，這時就別浪費時間了，趕緊記錄地點，待在其它路線拿到所須物品時，再回頭解決問題，這也是遊戲進行的最基本方式。

操控介面及聲光效果

在操作介面上，以一只滑鼠與人交談、移動、調查等都是在畫面內四處移動，玩家可得眼尖留心畫面中的任何細節，以免落失任何訊息。至於物品的使用則與「遺作」相同，選取後再移至使用的地方即可。除了記錄地點外，遊戲中不須要做任何Save的動作，系統會自動記錄您的進度、已有物品，下次進行時便可由此開始。而當您完成了百分之百的路線時，便可直接選擇「最強裝備」進行遊戲，也就是一開始就俱備了各種所需物品，不必大費周章地繞路去尋找寶物，可謂相當地便利。

圖形與音效一向是elf的金字招牌，此次當然也不例外，十六色美術的極限直是讓人歎爲觀止，甚至還可以作出景深的變換，其它特效與手法的運用自是不在話下，包準讓您泥足深陷，再也無法從螢幕前抽身而起。在音樂音效方面，elf更是首度運用了Stereo FM的技術，只要玩者配有PC9801-86以上音效卡或內藏PCM音源，就可享受此一效果，您可以聆聽變幻無端的旋律，在左右聲道間隱隱流動，或是至自前而後的巨大聲響，絕對具有高度的臨場感。

結論

整體而言，「YU-NO」的難易度相當高，這不光只是就龐大複雜的分肢地圖而言，其中也包括了惱人的數字解謎，筆者還是在老婆大人的協力之下，方能順利過關，另外還有段謎底是隱藏在片頭的DEMO之內的。在沒有攻略的狀況下，筆者一共花了三十個小時才完成本遊戲。饒是如此，在筆者所玩過數以百計的98另類遊戲之中，本遊戲應是最具內涵與深度的作品。在此並要向劍乃先生致上最高的敬意，其對於「並列世界」之概念與劇中人物之交待，以及對玩者所作的取捨等，實已達到玩家所要求的高互動性。將其剝離美少女的外衣而言，仍是遊戲性十足的作品。

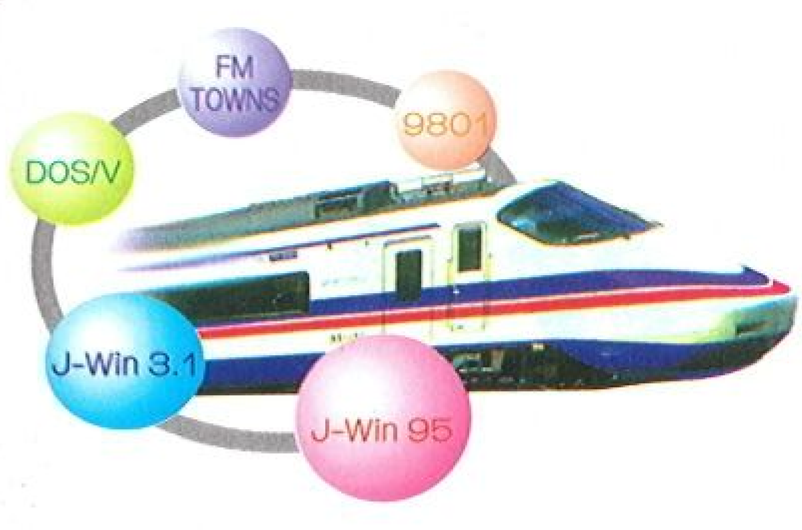


↑與Yu-No的重逢

相信我，更要相信您自己的眼睛，實在找不出任何理由可以拒絕如此難得的佳作。

●朱原弘●





- AVG（18禁）
- J-Windows
- Cocktail Soft
- ￥8800



說到「CanCanBunny」系列，我想98的骨灰級玩家仍會不住地口沫橫飛，高談闊論自己當年如何地在電腦上縱橫情場。或許有些玩家對於「同級生」系列作品能在電腦上暢所欲爲地追求異性感到新鮮與驚奇，但這絕非頭一遭－今天要爲各位所介紹的，正是這所謂「搭訕（日語爲NANPA）」遊戲的開山始祖，也就是前面談到的「Can Can Bunny」系列。

老字號的戀愛遊戲

其實在日本，「Can Can Bunny」系列的知名度與受歡迎程度相較於「同級生」系列似乎亦不徨多讓。筆者有幸從三代開始便接觸到本系列名作（從很久



遊戲進行主要地圖

前就開始變態了），也都是購得原版遊戲來表達眞心的喜愛與珍藏。而近來各種遊戲平台的風行，本系列中部份較知名的四代、五代也先後移植成SS版與PC-FX版，當年無緣在電腦前一睹芳影的玩家，有機會倒不妨試試。

而今天所要介紹該系列的最新作品「Premier2」，算起來應該是本系列的第七部作品（如何？可稱之爲美少女中的勇者○惡龍、太△戰士亦不爲過吧…），由此受歡迎的程度可見一斑。而從四代以後開始的弁天女神－スワティ也成了最受歡迎的螢幕偶像之一，並且改拍成動畫與擁有爲數衆多的同人漫畫雜誌。由於我們這位戀愛女神如此大售歡迎，想當然爾，發行的Cocktail公司爲了票房保證與不忍拂衆人之意，本作還是以スワティ爲最佳女主角。劇情大致上和幾部前作沒有太大的差別，無非是身爲王老五的主角終於天可憐見，蒙獲七福神（日本的傳說神祇）的福緣造化，覓得佳侶。不過遊戲裡這七位福神的待遇可不大公平，其中六位都是可愛的SD造形，偏生這位弁天女神卻是人模人樣，美若「天仙」，其他六位倒成了插科打諢的角色。有趣的是，這位幸運女神經歷了四部作品，而執筆的原畫每部都有



女神降臨！



從蛋中孵化的神秘女孩



其實最關心主角的人就在身邊



與前代相同，劇中也有與惡靈的對抗

所更動，但受歡迎的程度卻始終如一。

「Premier2」與前幾部作品最大的不同點，應在於本作只推出了Windows專用版，256色的遊戲畫面。與Windows 版同時推出的，尚有Sega Saturn版，皆採用相同的劇本與原畫，但發行公司則有所不同，SS版也因不久前增訂了18禁制度，而在畫面上與Windows版有所出入與限制。Windows版在包裝上維持著自「同窗會」以來的精美作風，說明書內含設定資料且印刷十分精美，包裝內並附有張大型海報，若您也同樣與筆者一般市是搜集狂的話，不應錯過此款佳作。

遊戲架構

接下來談談遊戲的內容。進行方式就如同以往，在四處閒逛與不同的女性搭訕。玩者要靠著談話的技巧來提升對方的好感度，不同的是此次的數值屬性是可以看見的，在對話時右下與左下角都會出現八顆星形，右邊表示對方的幸福度，左邊則是代表好感度；呈紅色時表示正面回應，若呈藍色時可要留心自己的言行措詞了。由於對方好惡是即時可見的，因此玩者可以隨時取回進度，來應付意料之外的狀況。除了游手好閒外，主角也必



↑您在看那裡？



↑故事總是這樣開始的



↑罪過，罪過…



↑你能拒絕嗎？



↑真的可以嗎？

須打工（店名就叫PiaCarrot ，以前介紹過的遊戲），雖非強制，但有助於遊戲的進行。劇本中還安排了一顆神秘之蛋，究竟會孵化成什麼驚奇的事物，這樂趣暫且保留給各位玩家。

圖形向來是Cocktail公司最引以為傲之處，而本遊戲在256色的支援下確實無懈可擊，曾拜會過「同窗會」（二者為姐妹公司）的玩家，就會瞭解筆者所言非虛。執筆原畫的みつも美里小姐向來皆有出類拔萃的表現，而本作也絕對能滿足每一雙最挑剔的眼睛。而在劇情的串場上也不時地會有AVI格式的動畫出現，品質還算過得去，內容應與SS版相同。在音樂方面更是一絕，雖沒有CD-DA音軌，但由音源器發聲的MIDI音樂尤勝一籌。曲風輕快活潑，加上音色優美，使玩遊戲也得以成為種享受。此外也沒忘卻利用CD-ROM的優勢，遊戲全程皆有語音，錄製的效果相當完美。

結　論

饒是如此，雖有絕佳的聲光效果，筆者個人認為其整體表現還是不若五代（CanCanBunny



↑羅曼蒂克的夜



↑真可愛的吃相

Extra）來得出色。原因無非是出在腳本與事件的安排上，關於這點，其實也正是時下遊戲一味追求外在而忽視內涵的通病。不過也不必太難過，因為Cocktail公司已陸續將前幾部名作改版成Windows版，另外本系列第一代元祖CanCanBuuny PRIMO也將



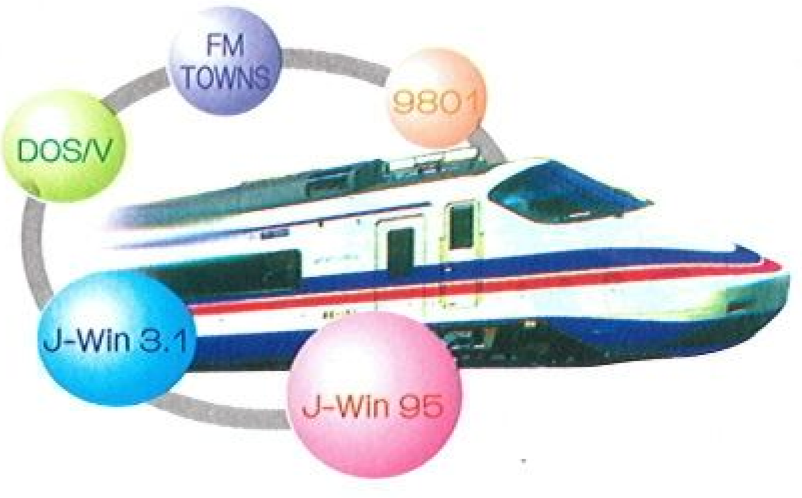
↑魚與熊掌

以全新的形態跟玩家見面，有興趣的玩家不妨多留心。雖然不免略有遺珠之憾，但還是不得不承認「CanCanBunny Premier2」是一部出色的作品。無論您與「CanCanBnny」是初逢或舊識，都應嘗試它此次全新的詮釋。

God bless you!!

朱原弘







- AVG（18禁）
- PC-9801/DOS/V
- マイアミ ソフト
- ￥7800

在一個怪物橫行的魔法世界裡，フィズ和アリア這兩位女性的賞金獵人（以獵取怪物來換錢的職業），來到了一個城鎮。アリア正想好好地利用辛苦賺來的錢來鎮內旅店住宿休息時，孰料フィズ竟聽信商人老爹的叫賣，將全部的錢買了兩個被老爹聲稱是美少女必備物品『變身手環』；此舉當然讓伙伴アリア火冒三丈，狠狠地訓了フィズ一頓。正當兩人吵鬧之際，フィズ突然發現有怪物在襲擊一名弱女子，兩人正打算解救這名被怪物蹂躪的弱女子時，突然商人老爹搖身一變，成了變態戰士老爹，插入這個事件要來解救弱女子，於是衆人陷入一場混戰之中；アリア悄悄地趁機將怪物擊倒，救了弱女子。



↑變身リング的兩位女主角選擇介面

遊戲的高潮就發生在後來三名女子野宿在郊外，沒想到那名弱女子竟然是怪物的化身，而在兩人身入險境之際，變態老爹又再度出現，但是這次怪物太強，於是老爹要フィズ和アリア用手環變身，在不得不相信的情形下，果眞兩人以手環變身爲美少女戰士與美少女魔法使，因此順利地殺死怪物。但老爹事後透露擁有這兩個變身手環的人，會被魔王フロストバイト所追殺，於是…

卡通式的遊戲畫面

D-MOTION系列的變身リング（以下簡稱RING）是一套以卡通化爲導向的遊戲。整個遊戲的長度以及表現手法，都讓人有看一部卡通的感覺。RING是在DOS/V上進行的遊戲，而其前導程式所使用的則是我們常用的DOS/4GW的保護模式。RING大膽地在640×480的解析度下採用256色SVGA模式，並且使用大範圍的動畫效果；雖然動畫速度有點慢，但在程式上卻已經做了最大的努力，其結果的確是在256色上表現的效果，遠比16色好太多了。不過有些畫面雖對白不同卻重複利用，因此整體的節奏讓人感覺並非十分明朗暢快，是美中不足的地方。


↑三人野宿在郊外

RING的控制界面可依玩家的喜好自行使用滑鼠、鍵盤或是搖桿，其整個遊戲是以常見的日式文字AVG方式進行，雖然選項不多，但是玩家選項一旦選錯，可能就會變成GAME OVER的結局。由於遊戲可以讓玩家控制並且儲存的部份不多，而且相隔很遠，所以一定要記得存檔以免後悔。整個劇本是採用單線架構，雖然開頭有兩位主角(フィズ和アリア)可供玩家選擇，不過在主劇情架構上變化相差並不大；在某些精彩的限制級劇情事件部份，若是玩家不按鍵的話，程式會自動重複進行，直到玩家按鍵取消爲止。在音樂及音效的表現尙可，並無特殊之處。

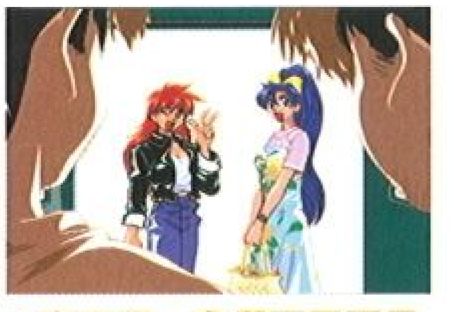
觀看動畫模式

値得一提的，RING有提供自動看動畫模式，只要玩家玩完遊戲（不論是好結局或是壞結局），都可將記錄儲存，到時玩家就可以重頭到尾來欣賞這個記錄中所進行的劇情內容，是一個可以REPLAY遊戲過程的良好設計。對了！RING有個好玩的地方，就是在片尾STAFF介紹畫面中，製作小組將遊戲中所有的角色，全部以當作在拍片方式處理，因此看著拍片過程的結尾靜態畫面，令人莞爾一笑。當然由遊戲的規模來看，續集的出現應該快了。


↑小哥，你這攝影機好好玩喔！

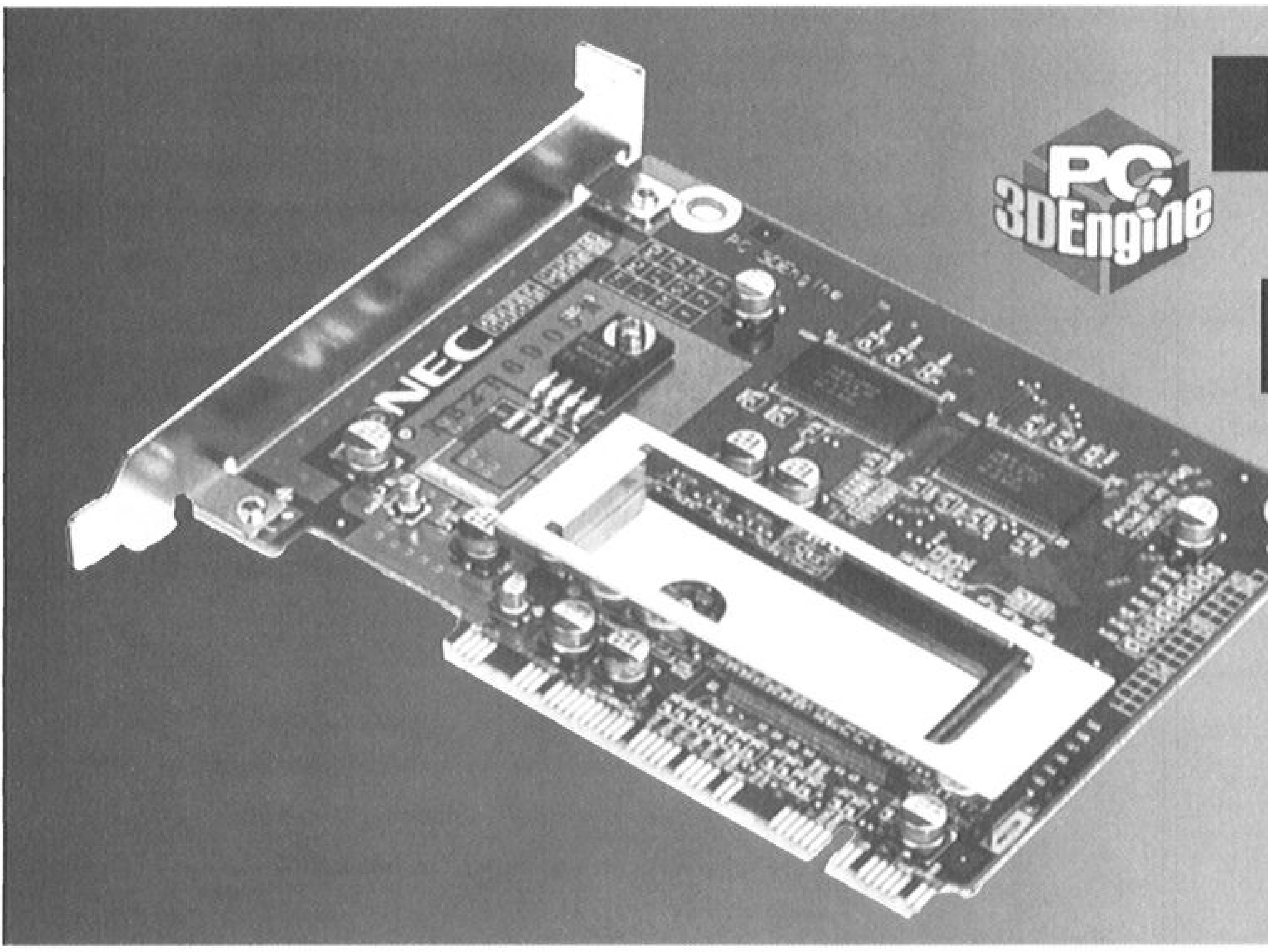
觀看動畫模式

輕鬆逗趣，且擁有大畫面的動畫是本遊戲最大的特色。喜歡卡通式的遊戲玩家，可 以來試試難度不高的RING。


↑完工了！我們下回再見囉！

• HAYSHI •





PC 3D ENGINE 簡介

/ RXZ

配備一覽

CPU：6X86-P166+
RAM：96MB
顯示卡：VIEWTOP S3-325 4MB EDO RAM
3D加速卡：PC 3D ENGINE
作業平台：J-WINDOWS 95
解析度：800×600
CD-ROM：AZTECH 6X
搖桿：Microsoft SideWinder、鈦翼戰鬥搖桿
硬碟：Quantum Fire Ball 1.2GB、Seagate Medalist 2.5GB

筆者對這塊3D加速卡注意蠻久的了，當初在某雜誌上看到NAMCO以此卡製作的賽車遊戲畫面，就讓筆者心動不已，可惜一直無緣一親芳澤。在筆者得知主編大人要把這塊卡交給在下我來“踹”的時候，心中眞是百感交集，亂感動一把的；誰知道這正是惡夢的開始，先撇過這些不談。這塊稱爲PC 3D ENGINE的3D加速卡是由英國的Video Logic和日本的NEC合作的產品，它的註册商標是POWER VR（以下簡稱PVR），它是一塊依附在現有PCI顯示卡下的加速卡，不能獨立做爲顯示卡用，而且玩家必須使用PCI的顯示卡才有加速功能。

在這片卡上內建了SGI的PCI對PCI、PCI對ISA以及ISA對ISA的界面橋接器（interface bridge），因此可以用33MHZ的資料匯流排直接傳輸資料給顯示卡。與INTEL力倡的AGP架構有著異曲同工之妙之處，在於它具有減低顯示卡上記憶體的頻寬和容量需求，不過AGP是把3D繪圖所需的貼圖資料轉存到電腦的主記憶體上存放，降低顯示卡所需記憶體，減少匯流排上的多重位址需求及資料流量，藉以大幅提昇顯示速度；而PVR則是以架構取勝，它只需要8～16MB的記憶體就可以使用，而且不需要非常高速的CPU才能運算，因爲卡上的兩個強力晶片負責了常用的3D演算。不過這些東西都是針對3D設計的，而且必須使用Microsoft的Direct X或使用NEC SGL（Super Grahics Library 超級繪圖程式庫）的API（Application Pragram Interface應用程式介面）才有加速作用；對於一般2D的東西，則仍是由玩家的顯示卡擔綱。

PVR的架構

PVR包含了兩個主要的晶片，分別是ISP（Image Synthesis Processor影像合成器）和TSP（Texture and Shading Processor貼圖及陰影處理器）兩個部份所組成，下面筆者就分別介紹這兩個處理器的架構及功能：

ISP（影像合成器）

32位元指令、頻率66MHz

採用32位元指令集，以66MHz頻率運作的ASIC，具有強大的影像處理能力，32位元深度精確值（Depth Precision）。

內建隱藏面移除功能

在3D運算中隱藏面的移除可以降低系統負荷，一般的3D加速卡是以Z緩衝區（Z-Buffering）的方式比較後得到最近面，將之儲存於緩衝區中，PVR則以內建的硬體特性取代了Z緩衝區。

12K貼圖快取

用以加速畫面上的圖形區塊存取，以32X32的區塊而言，在64K色的模式下（一個像素使用16位元表示，PVR支援的標準模式）需要2Kb的記憶體，那麼同一個畫面就可以有六種不同的32X32區塊，可以使用貼圖快取來加速，不知道玩家是不是看過同一個畫面中，同時出現六種不同的動態物體的現象，除了射擊遊戲之外大概不多了。

多重ISP擴充匯流排

允許多個ISP同時作用加速計算及資料的傳輸，這種線性強化的功能相當可怕。

可擴充至2MB外部參數快取

外部快取在玩家的PC上都可以找得到，像現在常用的PB CACHE（ 管線爆發式快取記憶體 ），主機板上多以256K/512K居多，在PVR上一樣可以擴充至 2Mb（=512KB）的快取，減少指令解碼時間加速（參數）的運作。

眞實陰影效果

在遊戲上，尤其是3D的遊戲，陰影效果是經常被用來評斷畫面品質的重要因素之一；著名的VF3（3D格鬥遊戲）就有著相當眞實的陰影效果。

單點霧化效果

針對每一個像素（圖素）做霧化運算，可以製造如N64上WAVE RACE64的迷霧效果，或使用在直線構圖上降低鋸齒效應，在著色上減少MACH BAND（ 馬克條紋 ） 的產生；一般的3D多邊形構圖的畫面則可以使構圖更加平滑化，不需要雙重線性材質過濾的情況下，就可以使圖形更加柔順，也能產生雲霧、彩霞等效果。

在軟體方面支援了微軟的Direct 3D、Realitylab和PVR的SGL、API等

微軟承諾在Direct X加入Direct 3D，以提供Windows環境下的3D繪圖加速功能；在PVR套件中所附的每套軟體，都會檢查是否已有3.0版以上的Direct X，也就是說，如果將來有軟體支援Direct 3D的話，這片加速卡就可以發揮它的功能了。而由NEC所提供的SGL程式庫，則可以讓設計者在短時間內，發展出所需要的3D模組，做爲應用程式的骨幹。

TSP（貼圖及陰影處理器）

透視法校正貼圖

PVR內建的TSP處理器可以修正3D圖像中的視角差異，讓物體具有近大遠小的立體感。

直線鋸齒平滑化貼圖(MIP貼圖)

由直線架構起來的多邊形圖像，大多會有鋸齒狀的現象，因此便有人利用接近色的方式來，讓線條的鋸齒看起來不會那麼明顯，稱之爲抗鋸齒平滑化處理；而MIP貼圖則是在物體快速放大時，以近似曲線計算低失眞補償的演算法，可以消除大部份突然產生的放大區塊。

支援32X32到256X256位元映射貼圖區塊

利用位元映射方式的貼圖，可以在3D繪圖中加速處理，Play Station（PS）即採用此種方式。貼圖區塊在遊樂器和大型電玩中是必備的東西，在PC中也經常使用，它可以減少記憶體的使用，如果硬體支援的話（PC除非有外加硬體…）更可以加速圖像運算，減低系統負荷，在特殊效果的處理/W更是如虎添翼。利用兩組不同的區塊就可以做出許多令人咋舌的效果來了！

可擴充4至16Mb貼圖用記憶體

貼圖用的記憶體越大的話，可用的圖和解析度、顏色數自然會越多囉！一般來說16Mb（=2MB）就相當夠用了；目前的次世代主機PS和SS也都只有2MB的VRAM（Video RAM影像記憶體）呢！

垂直及水平貼圖倒置(flipping)

有點類似鏡射（Mirror）的功能，但是比鏡射多了一個上下顚倒的動作。

多種貼圖格式

支援微軟在Direct 3D中的多種貼圖格式，因此跨平台的作品在不需要修改圖像的情況下，可以很

容易地被移植。

多邊形破面最佳化

常玩3D遊戲的人應該知道，當控制的機體高速撞上旁邊的牆壁或是樹木之類的實體時，經常會出現壁面破掉的現象，而在眼前出現壁後面的東西。PVR爲降低這種現象，特別針對它做了最佳化處理（不過效果還是不怎麼理想…）。

4KB內部參數快取

主要是給指令使用的快取，想想PENTIUM也不過才8KB指令/8KB資料，這塊小小的卡就有4KB，眞是不可小覷。

平滑著色及平滑陰影

對3D物件的著色採用即時演算，同時並計算物體的陰影，使3D的世界看起來更加眞實。

24位元貼圖、光源及著色混成

支援全彩（16.7M色）格式的貼圖，光源計算以及著色，非常驚人的顯示能力。

對數霧化計算，可控制不同顏色之霧化

以對數演算法計算霧化效果，得到的結果會比一般線性演算法來得逼眞，同時可以控制不同顏色的霧化，得到漂亮的水彩和國畫中的暈色效果、賽車跑道的隧道光暈效果等等。

加成緩衝區

最多可以累積16層不同像素，形成透明、半透明等不同層次的感覺，也可以使用空間網點，使物件的顏色調配更加活潑。

3D資料爲16/24位元緊縮雙緩衝區

也就是支援64K和16.7M色的資料緩衝區，用以高速傳輸或對映至顯示卡的影像記憶體上。

1到4Mb頁框緩衝區

如果你以前有寫過MGA繪圖模式的程式，對這個東東會比較清楚；這是用來暫存下一頁顯示圖像的緩衝記憶體，可以加速畫面的更新，讓畫面可以達到較高的更新速率。

最高解析度1024X1024 24/16位元RGB模式

指的是顏色數及配色方式，RGB模式是以Red、Green、Blue的百分比來調出不同的顏色，一個顏色以24位元來表示的話，最多可以有16.7百萬色，16位元的話則有65535色。

軟體支援同ISP

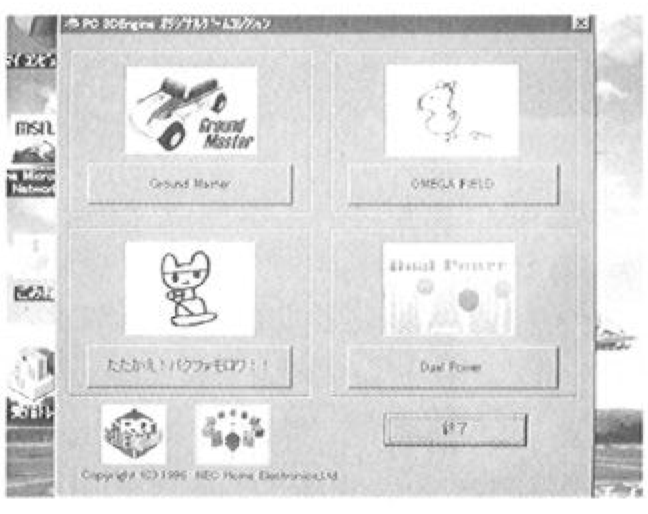
那麼如果將上面兩個晶片結合在一起會是什麼呢？答對了！它就是筆者今次要介紹給各位的Power VR PCX1。在PCX1上使用的記憶體皆爲SGRAM/SDRAM（請參考1月號軟體世界雜誌），與SS相同，讓材質資料和區域參數得以快速搬運，在圖形資料的存取上可以達到較高的頻寬和速率，得以把記憶體用在該用的地方；而且由於ISP可以去除隱藏面，因此不需要Z緩衝區，相對地也減少了存放這些隱藏面所需要的記憶體，同時更不會有因爲Z緩衝區造成速度受限的頻寬瓶頸。

將ISP與TSP整合在一顆晶片中的PCX1，不但具有兩者的特性，透過PCI和記憶體介面共用資料，以66MHz的速度運作，使兩者得以發揮其功能，比起一般的3D加速卡來說，當然是快得多了；而在與外部溝通的介面上，則以PCI匯流排爲主，雖然在PCI匯流排中傳輸資料速率受限於33MHz，只能有133MB/sec的傳輸速率，相對於AGP號稱的66MHz和264MB/sec傳輸速率，比起來仍有一段差距；但就一般即時性的3D運算而言，是綽綽有餘了。經過render後的圖形，透過PCI匯流排送到VGA卡的圖像緩衝區中做爲顯示之用，不要忘了!它是3D加速卡而不是顯示卡哦！

接下來筆者將向各位報告這塊卡所附的軟體使用情況，讓各位更加瞭解PVR在遊戲中的潛力。不要轉台哦！我們馬上回來！

PVR四款遊戲測試報告

大家都去洗手間回來了嗎？俗話說得好，好酒沈甕底，前面說了一堆有的沒有的、有看沒有懂的，能記得的最好，要是忘了也沒啥關係，反正最重要的，還是看它的表現嘛！話說回來，筆者還眞的不知道NEC在搞什麼飛機，居然把這麼爛的東西附在裡面，眞是讓筆者玩了會吐血（不要懷疑），玩家看了會倒胃口，搞不好還以爲我前面說的全是在騙各位的。



隨卡附贈的四個DEMO遊戲

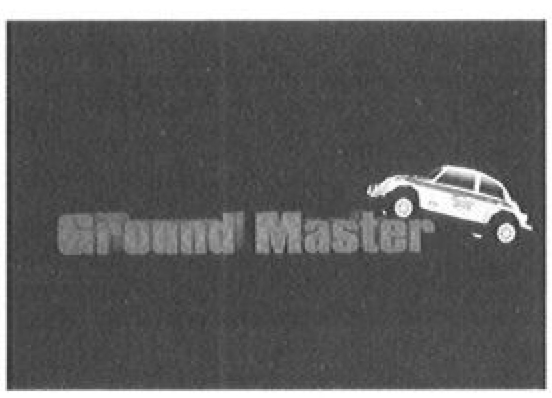
在這裡先給大家一個正確的觀念，一塊很強的硬體，如沒有好的題材、用心的製作和巧妙的配合的話，是不大可能出現好作品的；就以大家朝夕相處的PC來說，問世的遊戲何其多，但是眞的讓你廢寢忘食，豎起大拇指稱讚的，恐怕是寥寥無幾吧！同樣的道理，雖然筆者也認為這塊卡有著十足的潛力，不過這幾款先發的軟體，除了CAPCOM的BIOHAZARD之外，實在是乏善可陳，誰叫NEC一天到晚和那些做H-GAME的廠商鬼混，不好好溫習功課、打好關係，雖然掌握了本家第一手的硬體資訊，做出來的DEMO遊戲還眞是慘不卒睹。廢話不多話，一起來看看這四個遊戲，筆者也不想賺這種沒良心的稿費，所以四個遊戲就把它湊成一篇，大家將就一下吧！

GAME 1：越野賽車

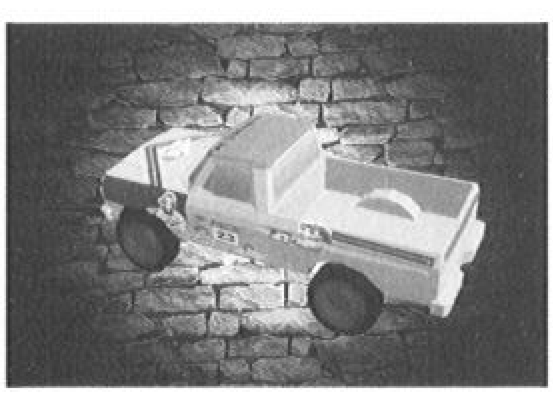
動作環境

作業系統	JWIN 95
CPU	PENTIUM 133MHZ以上
記憶體	32MB以上
硬碟空間	18MB以上
解析度色	640×480 64K
光碟機	2倍速以上

這是一個簡單的賽車遊戲，不過對於硬體的要求可就沒有那麼簡單了；筆者原本只有32MB的RAM，還算符合遊戲的要求，不過每次玩到一半就會當掉跳出來，讓筆者非常火大（原因容後再述），於是便一口氣加上64MB，這才相安無事。可是看到遊戲的表現後，眞的很想哭，NEC大概擺明了是“純展示”；玩家看到附圖，可能會以為做得還不錯，但是筆者根本就不知道這是一個爬行遊戲還是賽車遊戲。你說你是慢郎中不適合開快車是吧？OK！看看那是那個建築師設計的路，會塞車還不打緊，會撞山這才厲害咧！如果有那位仁兄可以不撞到的，你的功力大概也可以壽與天齊了。撇去賽車所需要的控縱性、流暢性不談，在這個遊戲中車體和道路使用的POLYGON數似乎不是很多，這是不是意謂著PVR在POLYGON貼圖上有著某種程度的限制，就不得而知了。



越野賽車片頭


由POLYGON架構的車體，上面的貼圖似乎特意經過柔化處理



這麼遜的記錄，眞是慚愧⋯

筆者在加上64MB的RAM後，曾經一口氣開了四個視窗來RUN這四個GAME（在同一片光碟上），也沒有嚴重的延遲現象（或者是根本就沒有延遲的感覺），只是每秒頁數由最高的50fps降到37fps左右，可見得程式設計師眞的是偷足了懶，NEC是根本存心混過去。

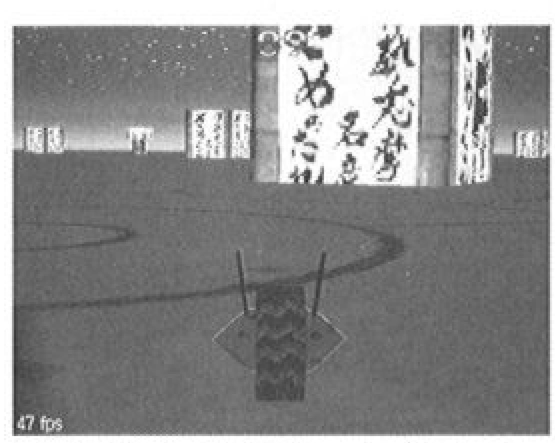
再就道路的紋理來說，似乎是純粹為了展示它的著色能力，在一塊塊多邊形上，貼上看起來不怎麼搭調的材質，在車體的貼圖上也不是很好，因為刻意使用霧化的柔化效果，使得近距離的貼圖有模糊不清的感覺，根本就是弄巧成拙，其它像視角切換根本就是付之厥如，不玩也罷！

GAME 2：OMEGA FIELD

動作環境

作業系統	JWIN 95
CPU	PENTIUM 133MHZ以上
記憶體	32MB以上
硬碟空間	5MB以上
解析度色	640×480 64K
光碟機	2倍速以上

一個典型的射擊遊戲，玩家操縱一部輪胎狀的機器，想辦法將地面上的東西摧毀，以收集藏在裡面的圖畫。就如同筆者前面所說的，這也是一個純粹用來展示PVR“強大”處理能力的遊戲，射出的



要在限定時間內完成有點困難



OMEGA FIELD片頭

子彈居然也用POLYGON構圖，看來就像方塊一樣，放大縮小的能力在此展露無遺，而且失真的現象不是很明顯。

再來就是整片的霧化能力，天邊的雲彩、星空變換，效果相當不錯，打破障礙物的碎片和爆破火燄處理也是可圈可點，而圖片的遊轉更是一絕，玩家可以看到相當清晰的圖片轉動，至於3D捲軸的部份，倒是勉勉強強算是及格了。

GAME 3：全面開火動作環境

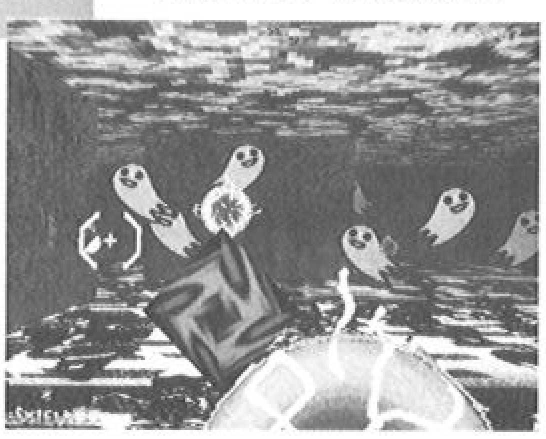
動作環境

作業系統	J2IN 95
CPU	PENTIUM 133MHZ 以上
記憶	32MB以上
硬碟空間	5MB以上
解析度	640×480 64K 色
光碟機	2倍速以上



全面開火片頭

這是一個類似早期OPERATION THEWOLF那種射擊遊戲，在橫捲軸上面的表現不錯，移動得很流暢，而且fps值都可以維持在37以上，畫面上出現的小鬼多得讓人眼花撩亂，根本打不完，所以這又是一個展示。PVR強大處理能力的DEMO。



想辦法將所有的箱子打破吧！看到主機旁邊的圖片了嗎？它們可是一直不停地繞著主機遊轉的哦！

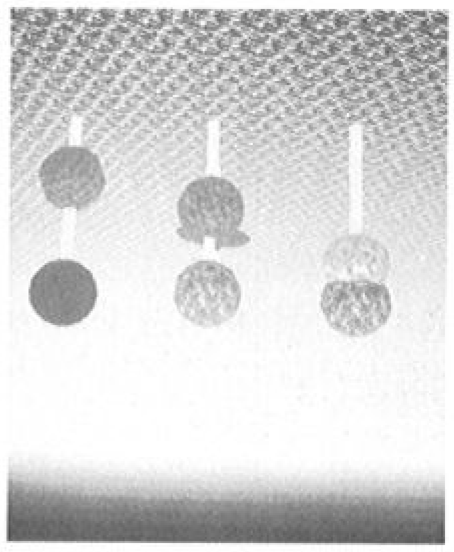
爆破的鏡頭還不錯，一顆顆電漿朝你飛來時完全看不出放大造成的鋸齒狀效應，從這兩個遊戲可以看出，PVR在捲軸和放大縮小、抗鋸齒線條上確實蠻強的，玩家的子彈也還是那種有菱有角的多邊形，看了也只好搖搖頭。換下一個遊戲了！

GAME 4:Dual Power

動作環境

作業系統	JWIN 95
CPU	PENTIUM 133MHZ以上
記憶體	32MB以上
硬碟空間	2MB以上
解析度	640×480 64K色
光碟機	2倍速以上

這大概是裡面最值得玩的一個遊戲了，雖然簡單但是還挺有趣的；利用一個可以把球彈起的橫槓，將同顏色的球集中在一起。這個遊戲是用了最多POLYGON的遊戲，每個球都是由多邊形構成，球的重量和彈性不同，所以跳起來的速度和落下所需的時間也不同，還有某些不同碰的球，要想辦法在一定時間內將同色球集中在一起，可不是很容易的喲！



2D的遊轉功能，在遊戲中沒有任何作用



混合2D捲軸與3D POLYGON的DEMO

除了POLYGON之外，這個遊戲用了遊轉功能，可以任意地遊轉畫面，但是對球沒有任何影響，而且鏡頭左邊右邊帶來帶去的，一點意思也沒有，根本是在現捲軸能力（又是一個展示DEMO，眞受不了）。再來就是背景的霧化效果，做得相當地眞實呢！

還有非常重要的一點，就是PVR提供了相當於SBPRO的數位化音源，對於音效的表現實在沒話說，VERY GOOD！

事實上在套件中還有個程式庫，可以讓玩家親自體驗PVR能力，但不太適合在這邊介紹就是了。整體來說，PVR的確展現了某些不同凡響的運算能力，但由於軟體上的支援仍不是十分地充份，因此很難看出這塊卡的硬體特性。從上面的幾個遊戲大概可以看出PVR在陰影、著色、捲軸、霧化等效果上確實有著不錯的表現，但是在3D中最受矚目的POLYGON能力則看不大出來。當然，最可怕的，要算是它的音效和動輒全彩的顯示能力了，可見得它的資料傳輸眞的不是普通的快。

PVR的套件中除了這四個遊戲之外，還有一支微軟的SideWinder，這是一支類比式的PAD，符合人體工學的設計，握感相當不錯，另外還有兩個眞正可以被稱爲遊戲的軟體。忘掉這些不營養的東西，一起來享受一下PVR的聲色之旅吧！

漢聲AV309 3D PnP 16 Bit 音效卡

/ Gorden Peng

音效卡在多媒體電腦的配備中，不單是必備的，在INTEERNET盛行的今天，更進一步地要求要有全雙工的、要有3D音效的、隨插即用的等功能，因此使用者對音效卡功能的需求可說是越來越高了。這一期我們要為你介紹一片博陽公司出品的漢聲AV309全雙工16 bit音效卡，請看我們以下的介紹：

漢聲AV309全雙工16 bit音效卡特色：

①支援Plug and Play 規格「隨插即用」。

②支援全雙工「Full Duplex」，可同時做WAV檔的播放及錄音。

③軟體設定I/O位址、IRQ、DMA通道。

④提供DOS、Windows 3.1、Windows 95、OS/2 Wrap 3.0等作業系統驅動程式。

⑤16位元立體聲錄/放音。

⑥44KHz錄/放音取樣率。

⑦卡上附有QSOUND虛擬音響。

相容：

①Adlib。

②Sound Bllaster PRO/2.0

③MICROSOFT Windows Sound System V2.0。

④提供MPU-401 MIDI UART模式。

⑤符合MPC Level Ⅱ 規格。

立體聲混音器：

①最大錄音取樣頻率可達44KHz/16位元立體聲。

②最大放音取樣頻率可達44KHz/16位元立體聲。

③內建混音電路，可由軟體調整CD音樂、MIDI、數位語音及主音量。

④可同時選擇數種錄音來源和左右聲道。

音源合成器：

①OPL3 FM合成器。

②可同時發出20種樂器的合成音樂。

搖桿介面：

①符合標準PC搖桿介面。

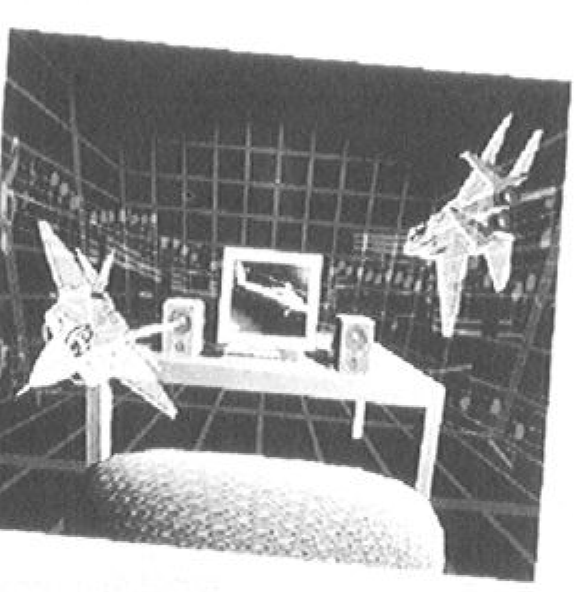
②可支援雙搖桿界面。

3D音效

（3D立體環繞音效〔選購，產品編號為AV309D〕）

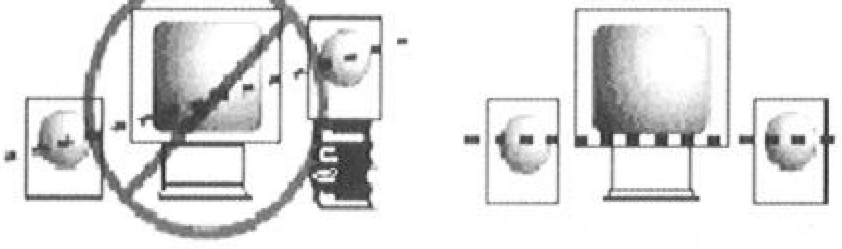
如果你有購買此產品，在DOS下你可以執行CR3D.EXE程式，來控制3D音效的啟動或關閉。在Windows 3.1或Windows 95作業環境中，啟動AudioStation程式後，在操作面板的左下角有一個SRS按鈕，可控制3D音效的開啟或關閉。3D音效漢聲卡不需額外的喇叭或特別的編碼輸入信號，就能將任何平常的立體信號加以處理，使其產生另人注目的3D立體環繞音場。

傾聽QSOUND虛擬音響注意事項：

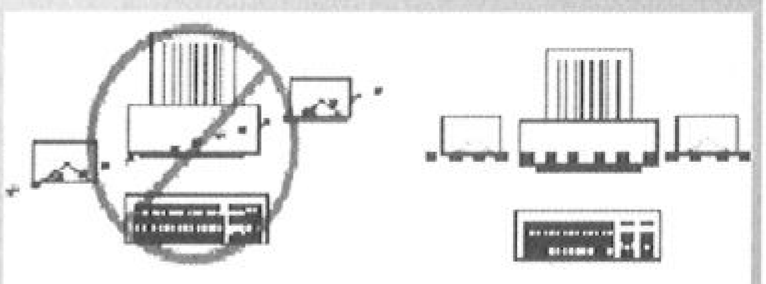


如果你在傾聽QSOUND虛擬音響時，若要能達到最好的3D立體環繞音場效果，請按照以下簡單的提示來做：

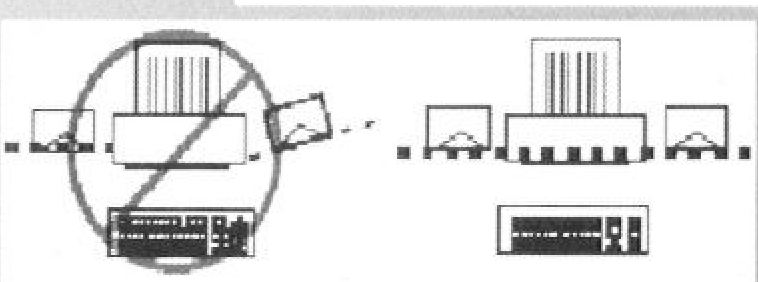
①確定你的左右喇叭是放在同樣的高度上，



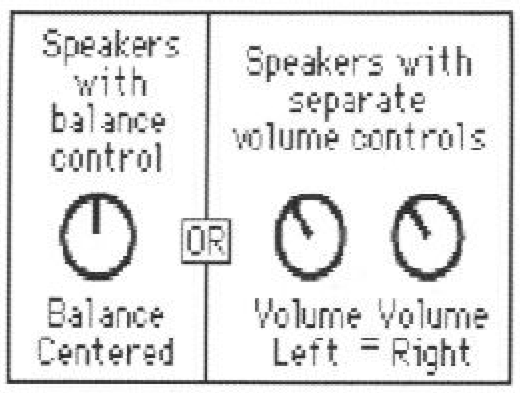
1.喇叭放置的高度必需一致。



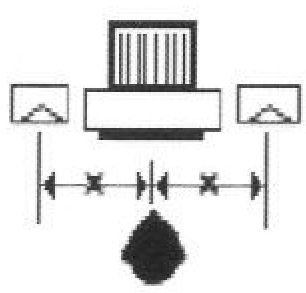
2.喇叭放置的水平必需一致。



3.喇叭放置的角度必需一致。



4.將左右喇叭的音量調成一致。



5.在左右喇叭等距的中央傾聽

並且和你保持等距的距離，長度最好不要超過四尺。

②確定你的左右喇叭是放在相同的平面上（水平），並檢查左喇叭是正確的接在左喇叭的輸出端上。

③確定你的左右喇叭放置的角度是一致的。

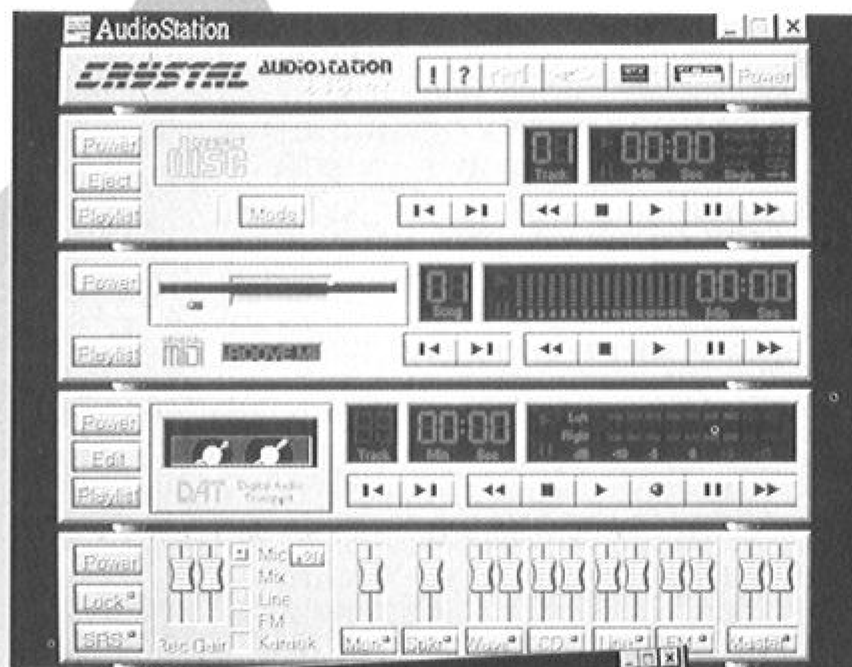
④確定你的左右喇叭的音量控制是均衡的，並將EQ調整到最適當的位置。

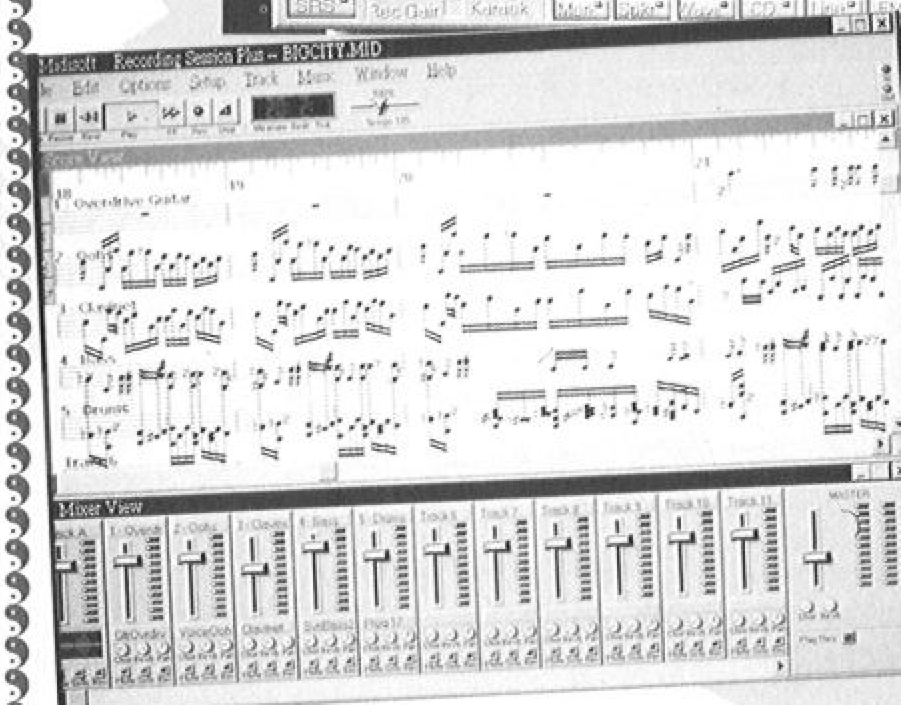
⑤聆聽時請坐在左右喇叭等距離的中央前方，記得不要超過四尺遠。

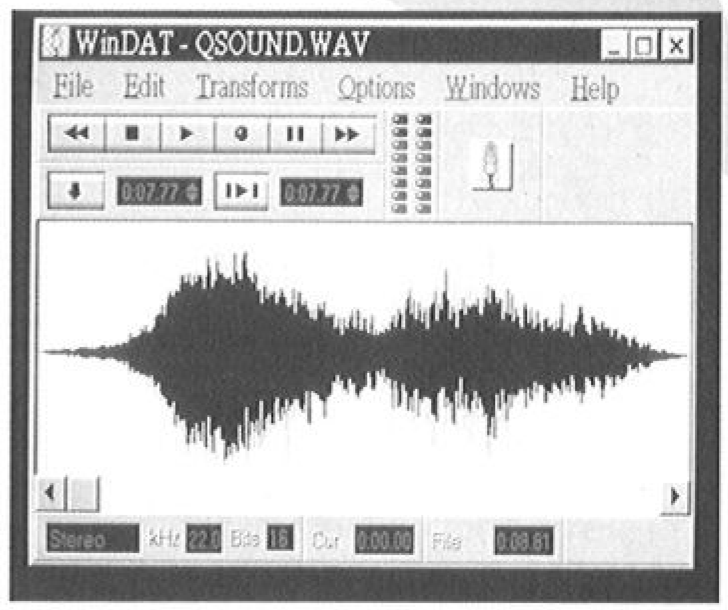
使用心得：

①由於音效卡非常小，有些電腦的插槽非常不好插入，需用很大的力氣才能將卡安裝好，但是有些電腦卻非常容易安裝。

②操作手册沒有全部中文化，特別是應用軟體的操作說明全是英文的，對一些排斥英文的使用者而言，會帶來許多的不便。







③QSound Demo的安裝程式很容易讓使用者以爲電腦當機了，因爲整個程式的安裝需要歷時10分多鐘，而畫面上又無明顯的安裝進度指示；我在測試時安裝了三次才成功（每次都以爲電腦當機了，就將電腦RESET）。

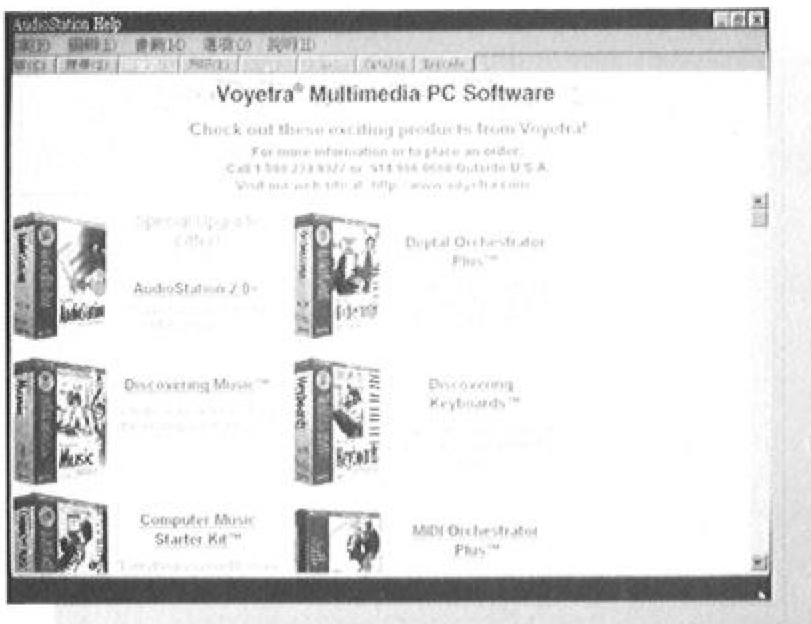
④價格便宜，功能齊全，應用軟體豐富「包含一套音響-AudioStation、Wave錄音軟體-WinDat、作曲軟體-Recording Session Plus等」。

⑤適用環境廣汎，舉凡DOS環境的GAME、Windows V3.1、Windows 95、Windows NT、OS/2 Wrap V3.0等都可以很容易地安裝使用。

⑥如果要用這片卡來打網路電話（Internet Phone），你必須要確認對方也是有全雙工的音效卡，效果才會彰顯出來。

⑦這片卡的3D立體環繞音場（運用QSound Virtual Audio技術）做得不錯，玩遊戲時現場震撼感非常足夠，目前有開發支援QSound Virtual Audio技術軟體的廠商列在下面供各位讀者參考：

(1)INTEL CORPORATION.
(2)VIRGIN GAMES.
(3)SEGA OF AMERICA.
(4)SOUND SOURCE INTERACTIVE.
(5)VELOCITY DEVELOPMENT CORP.
(6)ATARI CORP.
(7)SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.
(8)MILES DESIGN.
(9)HUMAN MACHINE INTERFACE.
(10)VOYETRA.



(11)SINGING ELECTRONS AND WILLOW POND.

(12)MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM SPECIFICATION.

⑧如果你對3D立體環繞音場或QSound Virtual Audio技術有興趣，可以到下列的W3站看看：

(1)http://www.qsound.ca/qs00.html

(2)http://cctpwww.cityu.edu.hk/graphics/g3_sound.htm

(3)http://www.magnavox.com/electreference/electreference.html

專有名詞解釋

①Full-duplex：

全雙工，是指錄音「WAVE」及放音可同時處理，並可使用在INTERNET PHONE「網際網路電話」及特殊音軌處理上。

②Plug and Play：

隨插即用，這是Windows 95盛行以後常見到的一個名詞，這是MICROSOFT公司當初在規化Windows 95系統時，希望它是一套平民化的視窗作業系統；所謂的平民化不單是指對硬體的要求要低，而且要很聰明，像傻瓜相機一樣，人人都能操作，因此制訂了Plug and Play的標準。所謂的Plug and Play是指如果你的主機板與介面卡均支援隨插即用（PnP）規格，主機板會自動調整主機板的系統資源「如DMA，IRQ等」提供給界面卡使用，以避免I/O衝突，而你不需要親自調整主機板或界面卡上的硬體設定。但是，要完全避免I/O衝突的先決條件，便是所有的界面卡均需支援此種規格。

另外，Windows 95本身即有和支援PnP的主機板一樣的功能，所以即使你的主機板沒有支援PnP規格，在Windows 95系統下依然有PnP功能。

③MPC：

多媒體電腦第一代，於1992年制定，規格標準如下：

CPU ：386SX-16 以上。RAM ：2MB以上。硬碟：30MB以上。畫面解析度：640×480×16以上。CD-ROM：單倍速（150KB/sec）以上。音效卡：8bit, 具有混音功能。

④MPC Ⅱ：

多媒體電腦第二代，於1993年制定，其規格標準如下：

CPU ：486SX-25以上。RAM ：4MB以上。硬碟：160MB以上。
畫面解析度：640×480×65536以上。CD-ROM：雙倍速（300KB/sec）以上。音效卡：16bit，具有混音功能。

⑤Samping Rate：

取樣頻率，是指單位時間內取樣次數。由於取樣對象是隨時間在變化的類比聲音波形，所以取樣頻率越高，和原始的類比聲音資料越接近，是選擇音效卡的重要依據。目前音效卡的取樣頻率多半在44.1khZ以上。

⑥ASP：

是Advanced Signal Proccessor的縮寫，先進訊號處理器，是用來做3D音效處理用，有下列兩個功能：

(1)即時的硬體壓縮/解壓縮，減輕CPU的負擔。

(2)提供QSound 3D音效處理。

⑦DSP：

這是Digital Signal Processor的縮寫。數位訊號處理器是專門用來處理數位訊號的處理器。由於DSP可專門針對數位資料做大量數學運算，因此不管聲音、影像、運算都相當適合，是未來音源裝置的重要零組件。

現有的DSP晶片可以將他看成一顆專門用途的CPU，而其主要功能也是在分擔電腦CPU運算尖峰時期的工作量。因此，新一代的音效卡都紛紛採用DSP晶片的設計，以處理特殊音效、語音辨識等，甚至有些公司設計的音效卡，其DSP還可以用來模擬MODEM的功能。

網路新年



● Frank

自從網路成爲當紅商品後，到今天爲止，已經有無數的人一頭栽進了網路的世界中，俗語說得好，人是向上爬的動物，有需求就會有供應。許多悶在實驗室或大公司裡很久的超級新技術也在這個時候稍稍地進入我們的生活中，成爲唾手可得的商品（筆者按：請注意這個「唾」字才是正確用法哦！）。台灣在這股洪流中雖然和國外保持了數年的時差，但是在咱們台灣人一頭熱、一窩蜂的天生熱情下，這個差距也愈來愈短！想知道 1997 以後的網路可能是什麼樣子嗎？想知道要如何趕上這股潮流嗎？看我們軟世的專欄準沒錯！在這農曆歲末之際，除了向大家恭賀新禧外也請大家來看看有關於未來的一些新資訊（計劃計劃壓歲錢該怎麼花!?）。

新的網路技術

ATM 、ISDN 早已成爲各大雜誌專欄追逐的焦點名詞。當然，相信各位除了覺得它們「很炫」之外，應該沒有什麼特別的感覺。這個絕對是想當然爾的事，我們看看 ATM 的原意：非同步式分封交換法。擺明了是在大量網路資料分封交換時要用的技術，除了要用到超高速的通訊場合外（如網路通訊中心，包括電腦資料、電話網路等等），對普通人而言只是個好看不好吃的東西（好一些的 ATM Switch 價格都在百萬之譜）。而在今年，則可能會有一些比較大眾化的東西出爐。現在我們就稍微介紹一下這些東西及他們的原理。

要談到這些東西，難免要提到一些通訊原理的東西，不過筆者只列出幾個比較重要的名詞讓大家當新年的鞭炮瞧瞧，因爲這幾個觀念在您未來選擇新網路產品的時候非常重要！

1 網路：

專欄開了這麼久第一次向大家介紹網路這個名詞想想還眞是慚愧！但是，在工程界的定義中，所謂的網路就是利用許多訊號傳輸線路來互傳訊息的系統。所以，其實我們用的電話、有線電視、無線電等等都是網路的一種。可不單單只有電腦相連的才算網路咧！當然，網路因爲其使用的材質有著不同的特性，比如說電話網路，有著很好的交換規格，在正常情況下你絕對不會因爲在電話和住台北的A講話而吵得住高雄的B不能和國外的朋友C講電話。但是它的速度則受到了 POTS 規範的限制；而有線電視（第四台）網路的同軸電纜可以傳輸非常高頻的訊號，但是交換特性不佳，所以可能因爲某人利用有線電視訊號線傳輸大量資料而使得你的速度慢下來。

2 調變：

利用電流或無線電傳送訊號是個很好的點子，可是訊號適合直接傳送嗎？以語音資料來說，人說話的頻率大約在 6 ~ 8KHz 左右，如果在電線上利用電流傳送還沒什麼問題（家裡的對講機就是這樣的）。要是想利用無線電的話就問題多多了！想產生頻率這麼低的無線電訊號要花的能量是非常巨大的。舉個例子，美國海軍曾經爲了潛艇秘密通訊而試著產生一組 8Hz 的無線電波作爲實驗，結果需要的電流是二萬安培！如果想在我們目前常用到的喇叭（電阻 8 歐姆）上通入這麼大的電流，我們所需要的不是電池或插頭，而是一整座發電廠的電力！那麼反過來說，數位訊號非零即一，在 0/1 之間快速變化的訊號適合無線或有線傳送囉？在長距離通訊下答案是也不行！ 0 與 1 之間的變化通常爲 pulse （突波），是一種極尖銳的變化，會因爲電線的電容效應而嚴重衰減，而且傳輸方面和接收者的同步也很難做。所以我們會利用把訊號乘上某一組數學的方式將訊號先轉成類比的高頻訊號再加以傳送出門。接收者再利用另一組數學式相乘轉換爲原訊號。這就稱爲調變及反（解）調變。我們常用的 AM 廣撥就是利用 AM 調變技術， FM 廣播就是利用 FM 調變技術來把訊號轉換成無線電的。我們常用的 Modem （調變解調器），當然也是利用調變技術在電話線上傳資料的。基本上來說，調變後的訊號頻率愈高則每秒可傳送的訊號愈多。（如果

您有興趣可以到一些音響展去試聽 900Mhz 的 FM 無線電耳機和 100Mhz 的音質上差了多少），經過調變的訊號會在某一頻率間變化，如 110Mhz ~ 112Mhz 表示這個訊號占用的頻寬是 2Mhz 。

3 編碼：

這又是一門極為高深的數學問題了！試著想想，在訊號傳輸的路徑上，我們可能會遇到包括無線電、家電器材（電腦本身就是一個大干擾源）等等干擾，如何才能確定我們收到的資料是正確的呢？如果有誤，如何更正呢？這都要靠編碼來達成事實上，這門原本屬於通訊的學問，最近也廣泛地使用在高容量硬碟上。

現在離開名詞解釋，回到網路設備上來，有關於新的 ISDN（整體數據服務網路），為什麼到現在為止還不能普及呢？原因有幾個：

① ISDN 其實並不快。現在台灣所用的 BISDN （ Basic Rate ISDN ）是利用二組 64KBps 的 B channel 來傳送訊號的。只不過比 33600Bps 的 Modem 快了四倍，如果只使用一條 channel 的時候則只有二倍快！要拿來傳一些網路上的動態影像是非常吃力的事。

② ISDN 很貴。一個月要二萬多元的費用。除非中華電信肯像美國電話公司一樣改成低收費，不過這簡直比勸人悔改還困難。

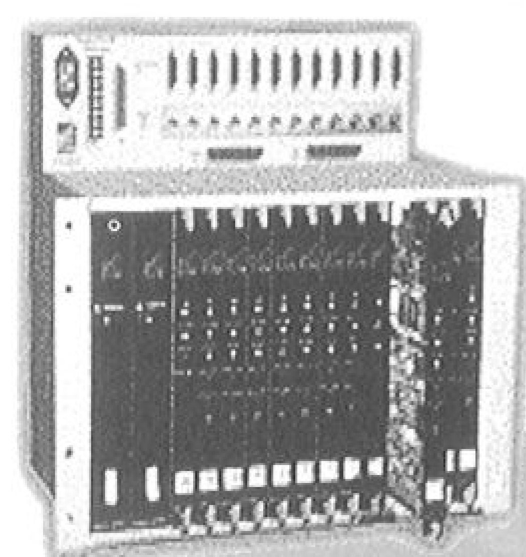
③ ISDN 要專線。請問有誰願意沒事養著一條專線的？網路狂和公司行號除外。所以新一代的數位數據機通通避開了這些缺點，新一代網路遊龍所應俱備的“跑車”。已經有數種正在商品化的：

1 有線數據機：

筆者在去年初就為各位談過的新產品。目前在美國已經有地區有線電視商提供小規模的運作。利用 NTSC（頻寬 6Mhz ）或 PAL （ 8Mhz ）訊號在有線電視同軸電纜上傳送資料的 Modem ，其傳輸速率在線路良好的情況下可達到 30Mbps（每秒 30M 位元）。這種作法有點像超長距離的 Ether-Net ，不過在實際上是差很多的，由於有線電視中繼器大多是做成單向的（因為節目撥放本來就是單向的事），而且非常易受無線電波干擾，所以可能只能下傳而不能上傳資料。因為上傳資料的速率有著很大的限制，所以廠商寧願只拿來傳送網路控制訊號。

2 由電話公司提出的 ADSL、HDSL 等架設於現有電話線路上的數位式 Modem ：

這類的 Modem 用到了最新的調變方式，所以在現有的電話線上即可達到前所未有的高速，不過在接收中心方面仍然是要進行設備改革的，否則這些高頻的信號馬上會被舊式的交換機或某些防雜訊線圈過濾得一乾二淨。當然，這對使用者而言已經是一項大改進了（專線的施工費是高到不敢令人想像的！）以 ADSL 的寬頻數據機而言，在用戶端到接收端距離不超過 5 公里時，可以有 1.5M bps 的高速（這相當於一條月租三十萬的 T1 專線！）而在不超過 9000 呎時，甚至可以出現 6Mbps 以上的高速！不過呢，上傳速率則因為考慮到頻寬有限，所以最高只有 640KBps （都拿去給下傳用了嘛！）目前在美國這種數據機的租費是每月三十至四十美金，因為目前 ADSL 和 HDSL 之類的產品尚未大一統，所以不同牌之間的 Modem 不一定能互相連接，所以還是以租用的居多，由系統業者統一購買再租給您，確保能互相連接。當然，這麼快的數據機要怎麼和電腦相連也是很大的問題，RS232 根本不夠看！所以現在寬頻數據機有許多是利用 10MBps 或 100Mbps 的乙太網路卡來接電腦的。未來呢？可能會有使用 USB 的機種出現吧！



ADSLModem 在美國月租費大約只有 40 美元

不過呢，這些設備並不是用戶裝了就能用的，因為上層的網路設備得快到足以應付下游成千上萬速率極高的使用者才行。所以在通訊中心方面的設備改革就相當重要了。否則就會像你開著一台保持捷跑車上高速公路卻遇到塞車一樣地痛苦！

網路設備不斷更新，而網路上的服務當然也一直在前進著。在一般電腦硬體總是比軟體超前數年的情況中，網路的軟體層面（網路服務）一直違反這個原則。現在的 WWW 雖然沒效率，但是所占掉的頻寬還算小 case 。眞正吃掉網路寬的是一些可怕的多媒體服務，包括了前一陣子介紹過的 CUCMe ，目前正流行的 MPEG （以網路即時撥放）Layer-3 ，以及網路即時廣撥系統（可以連線到 Xing 的 WWW 站去看， http ： //www.

xingtech.com ）都是這樣的，事實上未來還有更可怕的東西出來，就是由 Intel 及多家電話公司主導的網路視訊電話系統，說著說著，又想到了，未來的網路遊戲也會相當盛行，這可以從 Origin 推出的網路創世紀和 Intel 及 ID 合作的 Quake 廣域網路版看到一些端倪，是否這些新設備的出現會把這些軟體的功能再推上另一個高峰呢？大家敬請期待！



大同資訊網，來就送大同寶寶。

看完了新設備，再看看我們要連上 InterNet 最需要的是什麼，沒錯，就是 ISP 公司！在台灣，今年是 ISP 起步的一年，有許多的 ISP 如雨後春筍般出現。而選擇一家好的 ISP 則是使用者必須要學習的事。要選擇一家好的 ISP 必須要注意幾點：

1 連線方式：



大眾資訊網，屬於王永慶旗下的網路新星。

這裡指的是該 ISP 和 InterNet 是如何連接的，講得白一些，就是和國外如何連接的。（因爲在台灣本土連接的方式大多都有 T1 以上專線水準），大多的 ISP 都是利用 T1 專線和 HiNet 及 SeedNet 連接後再接到其它網路（如 TANet 或國外），所以有額外拉線的公司就會快了不少，如 IBM 的廣通就是利用 IBM 自己連到日本的T1 專線連接國際上其它網路，速度上自然超快。（ TANet 雖然也是以二條 T1 專線連接國外，不過因爲使用者太多，所以根本供不應求。）

2 撥接點：

理論上而言，撥接點數量和該 ISP 使用者能達到 1 ： 1 是最好的了（不過這是不太可能的事），否則的話，光是撥電話和別人搶線就會變成您的惡夢了！而撥接點當然最好和您在同一個城市或區域，否則長途電話費也是會讓人咋舌的！撥接點所使用的 Modem 品質將會決定您是否可以高速地傳資料，是否會常常無故斷線的關鍵！所以該 ISP 使用的撥接 Modem 速率也是很重要的。

3 上線服務：

您是否會有自己的工作站帳號？有多少硬碟空間可用？是否可以拿到上線軟體？是否有教學課程？這都是很重要的，如果沒有工作站帳號，有些很花時間的工作就不能交給工作站處理，您就得一直掛在線上花電話費，同時也沒有一個 24 小時收信的 Email 信箱；如果沒有送上線軟體，您就得再苦心找尋；如果沒有上線教學課程，除非您對該 ISP 已經有極深入的了解（同時您得很懂網路），否則會有許多設定您絕對不會做的。

4 是否有足夠的網路服務：

該 ISP 是否架設了包括了 WWW 、 News 、 Gopher 、 FTP 、 BBS 等等的網路服務站？是否允許個人寫作個人的 WebPage ？平時的管理是否足夠？



仲琦資訊網路，有至美國的 512KBps 高速專線！

服務是選擇 ISP 的最重要條件，而良好的管理和經營方式則是確保您上網權益的唯一方法。舉個前一陣子很轟動的話題，某民營 ISP 因爲有個使用者號稱要利用各種不同的帳號在 TANet 上亂發垃圾信件（相信有讀過本專欄的讀者們都知道這是多討人厭的行爲），而被 TANet 最重要的 News 服務站給擋掉了（意即和 TANet 之間的 News 網來斷絕了）。而 HiNet 也因爲使用者亂發垃圾信件而正被 TANet 的使用者抗議，幸好 HiNet管理人員在事情未僵化之前出面處理。事實上，從專欄創始以來，筆者就提過 InterNet 是個不存在的團體，各網路之間的連結很多都是靠著互信原則而已。只要您所處的 ISP 因爲管理不良而信用破產，您就再也看不到其它網路的資料了！所以選擇 ISP 一定要注意管理者是否有和使用者訂定明確的使用條例。



暴戰機甲兵 Battle Tech

「暴戰機甲兵」(BattleTech)是一個在美國已經風行多年的戰棋遊戲，目前最新的版本已經出到第四版；由於其遊戲背景的設定十分吸引人，加上成千上萬的忠實玩家支持，所以除了戰棋之外，還有小說、電腦遊戲(MechWarrior 1&2)等相關產品問世。最近其出版的FASA公司更和出版「魔法風雲會」(Magic:the Gathering)的WotC公司合作推出了最新的紙牌遊戲，可以說是百花齊放。日前已有中文版的戰棋及小說引進臺灣，對於有興趣一窺堂奧的玩家來說，不失爲一項不錯的選擇。

暴戰機甲兵的故事背景

遊戲的背景是設定在22世紀後的外太空，當時星際移民者已建立了成千上萬的殖民地，其中有五大家族(House)組成了稱爲「內天體」(Inner Sphere)的巨大星域。爲了爭奪統治權，五大帝國相互征戰了數百年，並使用一種新開發的巨大類人形戰爭機器—「戰霸」(BattleMech)投入此一戰鬥。戰爭一直持續到2571年，五大家族同意停戰，並組成了「星際聯盟」(Star League)，由「第一領袖」(First Lord)統治。和平維持了近兩百年後，在2751年，第五任第一領袖意外身亡，引發了全面內戰，此時星際聯盟司令--亞歷山大・科倫斯基(Aleksandr Kerensky)將軍，帶領了百分之八十的星際聯盟部隊，黯然離開內天體，前往遙遠的邊境星域；在那邊他們建立了新的社會制度，並培訓出一批英勇的戰士，以「氏族」(Clan)之名，於3050年正式向內天體進軍…。

在暴戰機甲兵戰棋遊戲中，就是要操縱這些戰霸，在不同的地形下移動及戰鬥。可以有2至8人進行遊戲，每個玩家操縱一個或數個戰霸，決定每個戰霸的移動方式、射擊武器及射擊目標，並記錄下在戰鬥中遭受的損壞狀況。如何能在激烈的戰鬥中存活下來並打敗對方，就要憑藉玩家的智慧與運氣了。

本遊戲可以區分爲基礎和高級兩種遊戲規則：在基礎規則中，可以很快讓玩家進入遊戲世界中，熟悉各種戰鬥系統及戰鬥方式；在高級規則中，則針對實際駕駛戰霸從事戰鬥過程中的各種變數進行擴充，使遊戲更具豐富性和複雜性。

遊戲的基本配備

先介紹一下從事此遊戲的各種基本配備：包括有地圖、骰子、棋子、戰霸記錄單、以及計算用的白紙和鉛筆。

(1)地圖：包括一至兩張22“X 17”的六角格子地圖，上面顯示各種不同的地形及高度，所有的戰鬥都在這 婳i行。

(2)骰子：本遊戲須要兩個六面的骰子，每個六面骰子縮寫爲D6，D6前面的數字代表擲幾次

骰子，例如2D6表示擲兩次六面骰子，然後把數字相加得到結果。

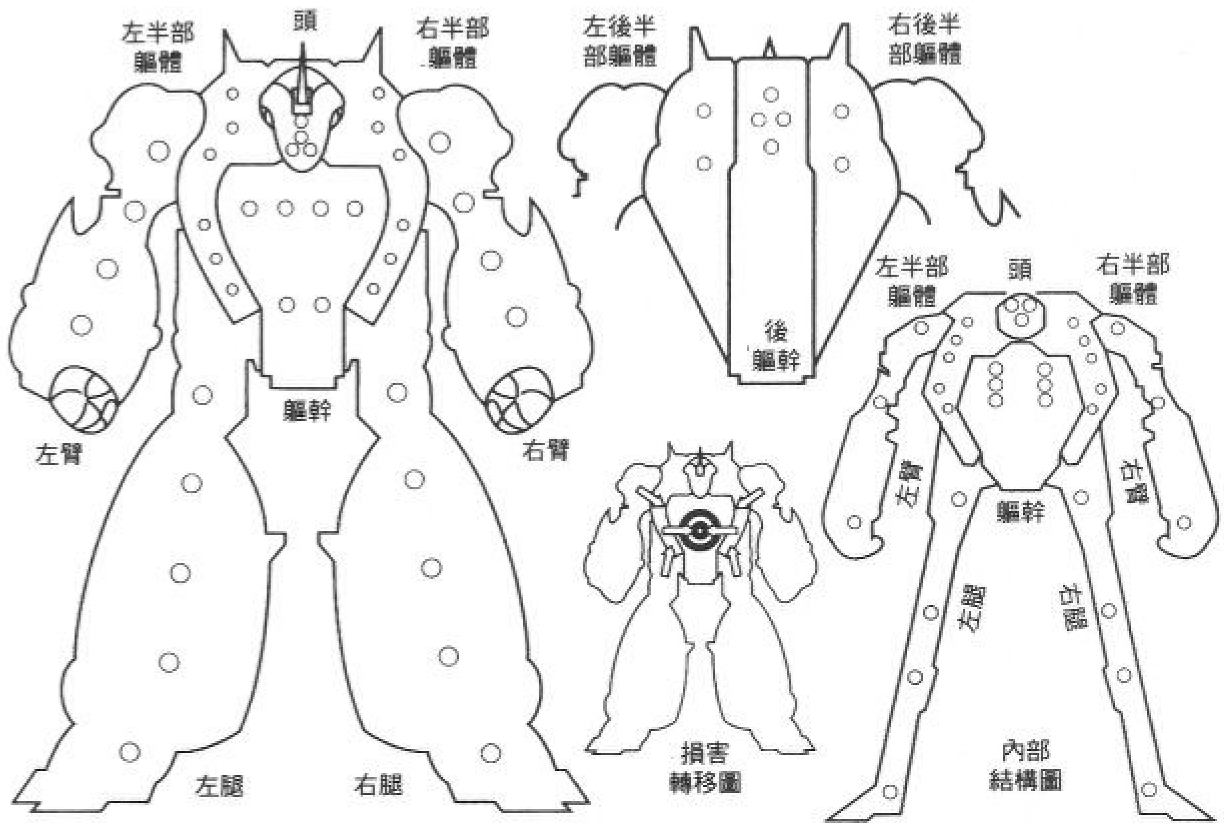
(3)棋子：代表玩家操縱的戰霸，用各種不同的模型代表。由於遊戲進行中有方向的要素，所以如果要用其他物品代替時，也要考慮到這一點。在國外有販賣許多不同的這類棋子，可以給玩家更深的認同感。

(4)戰霸記錄單：在遊戲中附有各種已經預設好的戰霸資料，每一張都代表一架不同的戰霸，有各種不同的武器裝備和裝甲厚度等。中文版包含了3025及3050年的22種不同的戰霸資料。玩家在進行遊戲前需要把這些資料影印幾份下來，當遊戲進行中戰霸受到任何損傷或狀況，就記錄在此單內。熟練的玩家甚至可以利用遊戲中的設定資料，來設計自己專屬的戰霸。

例圖一中的就是一張典型的戰霸記錄單，在此作一簡單的介紹：在左上方代表的是損害配置圖，

戰霸3025
記錄手冊

損害配置圖



戰霸諸元

機型：STG-3R Stinger
重量：20噸
移動點數：
行走：6
跑步：9
跳躍：6

武器配置

#	種類	部位
1	中量型雷射炮	右臂
1	巴爾幹炮	右臂
1	巴爾幹炮	左臂

彈藥：
巴爾幹炮 (200)

散熱器

OOOOOOOOOO

戰霸駕駛員資料

姓名：________
射擊技術：________
駕駛技術：________
被擊中數：（清醒數）
1次 2次 3次 4次 5次 6次
(3) (5) (7) (10) (11) (陣亡)

要害命中表

左臂

1
1. 肩膀
2. 上臂驅動裝置
3. 下臂驅動裝置
4. 手部驅動裝置
5. 巴爾幹炮
6. 再擲一次

2
1. 再擲一次
2. 再擲一次
3. 再擲一次
4. 再擲一次
5. 再擲一次
6. 再擲一次

左半部驅體

1
1. 散熱器
2. 散熱器
3. 散熱器
4. 跳躍推進器
5. 跳躍推進器
6. 跳躍推進器

2
1. 再擲一次
2. 再擲一次
3. 再擲一次
4. 再擲一次
5. 再擲一次
6. 再擲一次

左腿

1. 臀部
2. 上腿驅動裝置
3. 下腿驅動裝置
4. 足部驅動裝置
5. 再擲一次
6. 再擲一次

頭

1. 生命保障系統
2. 感應裝置
3. 駕駛艙
4. 再擲一次
5. 感應裝置
6. 生命保障系統

驅幹

1
1. 動力裝置
2. 動力裝置
3. 動力裝置
4. 轉動裝置
5. 轉動裝置
6. 轉動裝置

2
1. 轉動裝置
2. 動力裝置
3. 動力裝置
4. 動力裝置
5. 彈藥（巴爾幹炮）200
6. 再擲一次

動力裝置命中○○○
轉動裝置命中○○
感應裝置命中○○

右臂

1
1. 肩膀
2. 上臂驅動裝置
3. 下臂驅動裝置
4. 手部驅動裝置
5. 巴爾幹炮
6. 中量型雷射炮

2
1. 再擲一次
2. 再擲一次
3. 再擲一次
4. 再擲一次
5. 再擲一次
6. 再擲一次

右驅半部驅體

1
1. 散熱器
2. 散熱器
3. 散熱器
4. 跳躍推進器
5. 跳躍推進器
6. 跳躍推進器

2
1. 再擲一次
2. 再擲一次
3. 再擲一次
4. 再擲一次
5. 再擲一次
6. 再擲一次

右腿

1. 臀部
2. 上腿驅動裝置
3. 下腿驅動裝置
4. 足部驅動裝置
5. 再擲一次
6. 再擲一次

熱量值

熱量	效果
30	關閉
29	
28	彈藥爆炸，擲8點以上倖免
27	
26	關閉，擲10點以上倖免
25	移動點數-5
24	射擊修正數+4
23	彈藥爆炸，擲6點以上倖免
22	關閉，擲8點以上倖免
21	
20	移動點數-4
19	彈藥爆炸，擲4點以上倖免
18	關閉，擲6點以上倖免
17	射擊修正數+3
16	
15	移動點數-3
14	關閉，擲4點以上倖免
13	射擊修正數+2
12	
11	
10	移動點數-2
09	
08	射擊修正數+1
07	
06	
05	移動點數-1
04	
03	
02	
01	
00	

FASA CORPORATION　Camelot Hobbies

（圖一）

每一架戰霸可區分爲頭、前後軀幹、左右半部軀體、左右臂、左右腿等部位，其中每一個小圈圈代表一單位的裝甲厚度，如果被打中了就在相關的位置作記號；在右上方記錄有戰霸的機型、重量、移動能力、武器及彈藥數等資料，至於在記錄單的其他部份是屬於高級規則中的資料，先略過不談。

(5)計算用的白紙和鉛筆：由於在遊戲中經常要做各種運算，以決定任務的成功與否，所以大量的白紙是免不了的；至於鉛筆用在填寫戰霸記錄單的修改上十分方便，因爲在遊戲的過程中塗塗改改是免不了的。

遊 戲 規 則

遊戲開始前參加者先分成兩個陣營，並協議戰鬥方案，其包括了勝利條件、戰鬥地圖之擺設、及雙方戰霸之選擇。玩家可以自己設計方案，也可以利用原來遊戲中預設的幾場戰役來進行遊戲。

接下來介紹一下遊戲的順序。本遊戲由一系列回合（turn）組成，每回合代表眞實戰鬥中的十秒鐘，在每一回合中，所有參與戰鬥的戰霸都可以移動及射擊武器。

每一回合又按順序區分爲四種不同的階段，每一種階段有一相對應的行動，順序如下：開始階段、移動階段、武器攻擊階段、回合結束。

(1)開始階段：每一回合開始時，雙方陣營推派一位代表擲2D6，點數高者爲勝方，若點數相同則再擲一次。遊戲每一回合移動及攻擊順序便由此決定。

(2)移動階段：由開始階段的負方先移動一個戰霸，然後由勝方移動，如此交互進行直到全部移動完畢。如果一方尙未移動的戰霸數，爲另一方尙未移動之戰霸數之兩倍，則該方可以一次移動兩個戰霸；依此類推，若有三倍則可一次移動三個戰霸。

例如甲隊有4個戰霸尙未移動，而乙隊有2個，此時甲隊可以一次移動2個戰霸。

(3)武器攻擊階段：首先由負方聲明一架戰霸的武器射擊，包括射擊的武器種類及目標；大部份的戰霸都配備有多種武器，所以一次就決定一架戰霸的所有進攻方式，接下來由勝方聲明，如此交替進行直到全部的戰霸武器射擊聲明完畢。

和移動階段相似，如果一方一次聲明兩個以上的武器射擊，其未聲明之戰霸數必須倍於對手。

接下來所有武器射擊同時發生，玩家若被擊中，則在記錄單上記下損壞。

(4)回合結束：本回合結束，新的回合又從開始階段開始。

接著再針對移動方式作深入的介紹：

戰霸移動時必須消耗移動點數（MP；Move Point），在各不同移動模式下戰霸有不同的MP值，戰霸記錄單右上角詳細記載著各戰霸的MP值。例圖二中的Stinger戰機，其行走時MP爲6、跑步時MP爲9、跳躍時MP爲6。每回合移動時，玩者必須決定一種移動模式，不可以混用；選用不同的移動模式，除了MP值不同之外，還會影響到武器的命中率，這在以下的章節中會詳述。

戰霸諸元

機型：STG-3R Stinger
重量：20噸
移動點數：
行走：6
跑步：9
跳躍：6

武器配置

#	種類	部位
1	中量型雷射炮	右臂
1	巴爾幹炮	右臂
1	巴爾幹炮	左臂

彈藥：
巴爾幹炮 (200)

（圖二）

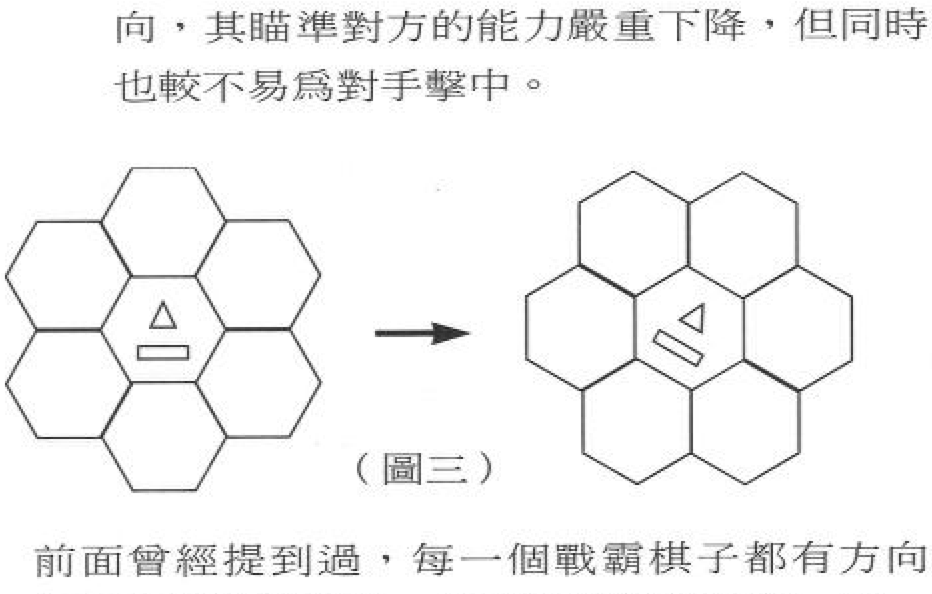
移動模式可分爲四：

(1)站立：如果玩者在移動階段選擇不移動，則戰霸停留在回合開始時的六角方格中，此時的戰霸雖然可以瞄準對方，但也爲向它攻擊的戰霸提供一個固定的靶子。

(2)行走：瞄準對方的能力稍爲下降，但同時也較不易爲對手擊中。

(3)跑步：移動距離增加，瞄準對方的能力明顯下降，但同時也更不易爲對手擊中。

(4)跳躍：部份戰霸配備有跳躍推進器，只有此一類型戰霸可以跳躍。要跳躍的戰霸必須在回合開始時爲站立著，每越過一格地形只須花費1MP，而且著地後可以任意決定方向，其瞄準對方的能力嚴重下降，但同時也較不易爲對手擊中。



（圖三）

前面曾經提到過，每一個戰霸棋子都有方向性，方向不僅影響移動，也影響戰鬥的進行，每一架戰霸只能向自己的正前方和正後方移動，如果要

向左右移，就要先改變面對的方向。只有在移動階段才可以改變方向。如例圖三所示，六角形格子的每一邊代表一種方向，每轉動一個邊的方向要消耗掉1MP，例如一架戰霸要轉向自己背對方向時就要耗費3MP。

移動力消耗

地形 / 行動	每六角方格的消耗
平地	1MP
崎嶇	2MP
林地	2MP
密林	3MP
水域	
深度 0	1MP
深度 1	2MP[1]
深度 2+	4MP[1]
高度改變（上或下）	+1MP/ 高度
其它行動	
朝向改變	1MP/ 六角條邊
倒地	1MP
站起	2MP

1需擲駕駛技術骰才能避免跌倒

（表一）

除此之外，要穿越各種不同的地形，便須消耗不定的MP，如附表一所示，穿越平地須耗1MP，而穿越密林則要耗3MP。如果所剩的MP不足，就不可以進入下一個地形。

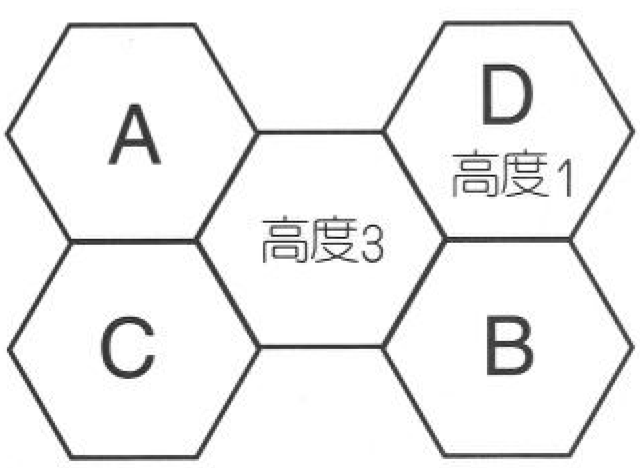
戰鬥方式

接下來我們來了解一下戰鬥方式：

在戰場上，並不是所有目標之間都可以任意相互射擊，進攻者必須能看到目標。戰場上的許多地形會遮住視線，而使戰霸看不到對手，或使射擊更加困難。兩架戰霸之間存在有「視線」(LOS)，可以將兩個六角方格的中心用尺連接起來來檢驗LOS，在每次決定射擊的目標前必須要先檢查其LOS，LOS必須沒有阻礙才可以射擊。

有三種地形會影響LOS，分別是高地、林地、和水域，以下分別介紹之：

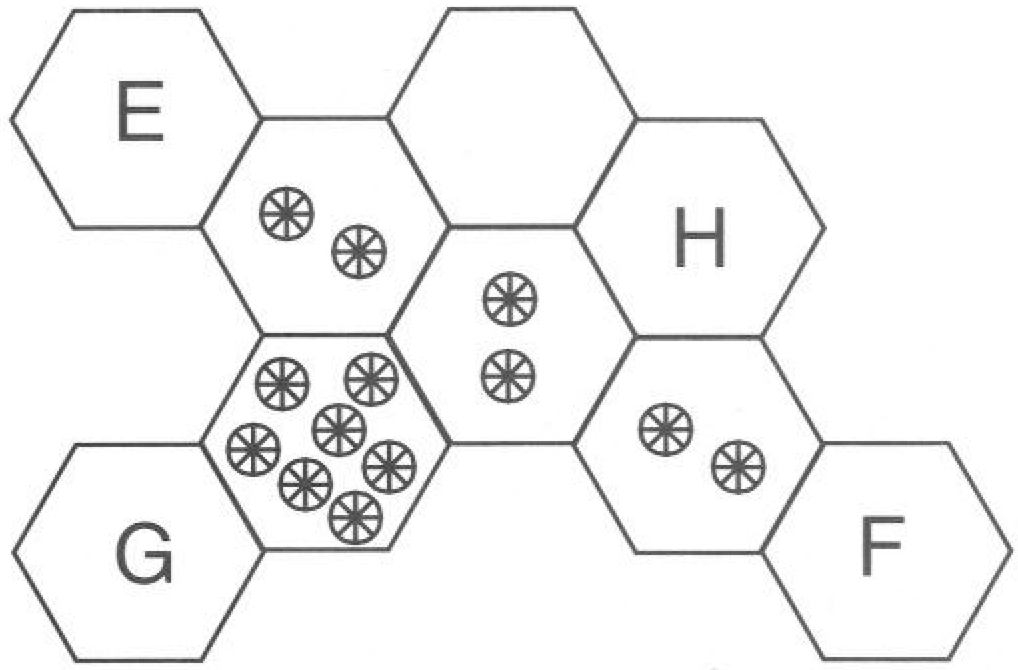
(1)高地：遊戲中所有地形皆有高度，若未特別標明者均為高度0。由於戰霸本身為高度1，所以若兩戰霸間的高地比它們所處地形的高度多2，就會把戰霸的LOS遮住。



（圖四）

例圖四中的A和B戰霸間介入一高度2的高地，故其LOS被遮住；C和D間雖然也有一高度2的高地，但D位處於高度1，故其LOS未被遮住。

(2)林地：如果有三個林地介入，則會遮住LOS；而密林又可以算做兩個林地。



（圖五）

例圖五中的E和F戰霸間有三個林地，故其LOS被遮住；G和H間有一密林和一林地，故其LOS也被遮住。

(3)水域：位於深度2或更深的水域中時，會完全遮住位於其中的戰霸及其LOS。

當玩者確定其射擊目標在LOS內未受遮掩，則可以開始武器的射擊。每一件武器在每回合可以射擊一次，射中與否則要擲骰子決定，此時又要牽涉到武器的「修正擊點數」之計算；如果擲2D6等於或大於「修正擊點數」就表示擊中目標。

「修正擊點數」由「基本擊點數」和「修正數」組成：

(1)基本擊點數：附表二為基本擊點數表，按照各武器的射程不同，分為三種基本擊點數，分別為4、6、8。

基本擊點修正數

射程	基本擊點數
短	4
中	6
遠	8

（表二）

例如Stinger用中量型雷射炮向相距4格的敵機射擊，由於中量型雷射炮的中程射程為4~6格，我們就用表上的中射程那一欄，所以其基本擊點數為6。

(2)修正數：附表三為修正數表。由於有很多因素會影響武器命中率，所以要將這些變數加入

武器射擊修正數	
進攻者	
射擊技術	射擊技術值超過 4 則 +1 射擊技術值低於 4 則 -1
移動修正數	
固定	無
行走	+1
跑動	+2
跳躍	+3
戰霸損壞	
感應裝置命中	+2
肩膀	臂部武器 +4
臂驅動裝置	臂部武器 +1
熱量值	
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
俯臥	+2
射程和地形	
最短射程	在最短射程 +1，比最短射程每少一個六角方格另 +1
林地	每介入一個六角方格 +1；目標在林地六角方格 +1
密林	每介入一個六角方格 +2；目標在密林六角方格 +2
水域	
深度 1	命中水域六角方格的戰霸 -1；採用戰霸拳擊部位表 水域六角方格的戰霸射擊命中 +1
深度 2	戰霸不能射進或射出深度 2+ 水域
目標	
部分遮掩	+3（採用戰霸拳擊部位表）
俯臥	-2（從毗鄰六角方格）；+1（從其他六角方格）
第二目標	+1
不能動彈	-4
移動修正數	
移動 0-2 個六角方格	無
移動 3-4 個六角方格	+1
移動 5-6 個六角方格	+2
移動 7-9 個六角方格	+3
移動 10+ 個六角方格	+4
跳躍	+1

（表三）

計算之中；舉例來說，如果要一面跑步，一面射擊跑到樹林裡躲起來的目標，一定比站在那邊射一個固定不動的目標要不容易射中。修正數主要決定於三個要素：攻擊方之移動模式、LOS內之地形、及目標之移動距離。

如果上例之Stinger在移動階段採行走模式（查表得知必須加上+1修正數），其與目標間有一林地介入（查表得知必須加上+1修正數），目標移動了4個六角形格子（查表得知必須加上+1修正數），最後把這三項修正數加到剛剛的基本擊點數6上，所以得到最後的修正擊點數爲6+1+1+1=9。如果此時攻擊方擲2D6大於9，則表示擊中目標。由於2D6最大爲12，所以若修正擊點數算出來大於12則射擊自動無效。

武器一旦命中目標，接著要計算命中所造成之傷害及命中的部位。武器命中所造成之傷

戰霸命中部位表 (2D6)

擲骰點數	左方	前／後方	右方
2	左軀（要害）	軀幹（要害）	右軀（要害）
3	左腿	右臂	右腿
4	左臂	右臂	右臂
5	左臂	右腿	右臂
6	左腿	右軀	右腿
7	左軀	軀幹	右幹
8	軀幹	左軀	幹軀
9	右軀	左腿	左軀
10	右臂	左臂	左臂
11	右腿	左臂	左腿
12	頭部	頭部	頭部

（表四）

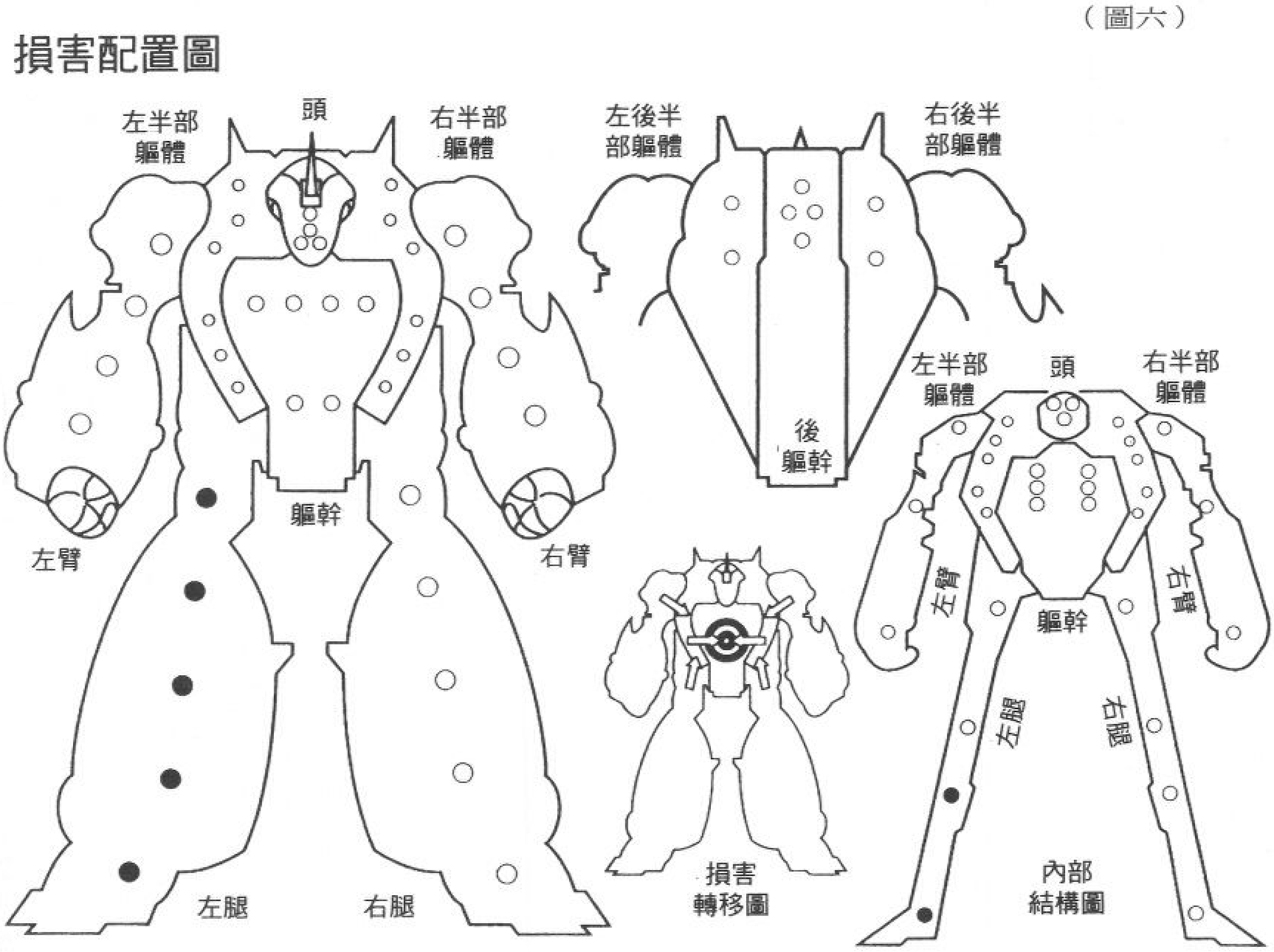
害爲定值，可以查表得知；至於命中的確切部位則必須由攻擊方擲2D6，再根據命中方位對照命中部位表來決定，如附表四。

知道命中部位後，就要在戰霸記錄單上左上角的「損害配置圖」上記載傷害，每一點損害就塗一格小圈圈，外部結構的小圈圈塗滿後就往相關的內部結構填充；如果某個部位的內部結構全部損壞，那個部位就失去功能，其相關武器也不能再使用。如果頭部或軀幹損壞，則該戰霸退出遊戲。

例圖六的Stinger左腿受到7點傷害，塗滿左腿外部結構的五個小圈圈後，還有2點傷害未分配，所以分配到左腿的內部結構上。

以上所介紹的就是BattleTech戰棋的基礎規則，希望能給大家一點初步的概念，畢竟以往引進台灣的戰棋遊戲非常少，大家接觸的機會也許不多，同時也希望這是一個好的開始，以後能在市面上見到更多好遊戲。

（圖六）



問題診療室

要看烘培雞，先把魔電搞定吧！
新竹縣 EIRADY

嗨！小弟我就是所謂的 EIRADY 艾雷迪！如果有PLAY L-MAN的人，一定知道我，可是…這是指我的化名，不是本人…辛苦趕稿的我，終於有空休息了！就去搞台數據機來玩玩！可是沒想到…「這樣…這樣…那樣…那樣…終於完成硬體安裝了!!然後…連接埠 COM2 設定如下：

傳輸數率：19200
資料位元：8
同位檢查：None
停止位元：1
流程控制：HArdwAre

然後就用 GVC 的魔電遊俠安裝程式和檔案都安全登陸我的硬碟…我就用“會員註册輕鬆上網”來使用之後，我以正確的 ID 和密碼輸入…!!什麼!!輸入錯誤!!我國中生可沒近視，第二次也錯！第三次終於進入了。

“UnAble to initiAlize PPP”

“Client And/or server SLIP/PPP Address undefined.SLIP/PPP hAs been disubled.”

“No network interfuce AvAilAble. The Distinct driver module [DISTINCT.EXE]is not loAded And SLIP/PPP is disAbled.”

我的數據機是致福法拉利數據機 33600/ v.34 FAX MODEM、486 dx2-s 8MB rAm windows 3.1

請告訴我，爲什麼會這樣 ??? 要如何解決這個問題 ??? 否則我就不能上網看你們的 www.soft-world.com 了!!

PPP initiAl 失敗的原因是因爲您輸入的密碼錯誤的關係。而您的系統似乎也看不出是否有錯…（如果有錯的話，那應該是一直不能用）所以您的問題可能得請教邱宗師去了！不過在請教邱宗師之前，您可以先打個電話給致福的系統管理者或客戶服務部，說不定問題是出在該公司呢！

記憶體可不是隨插即用的配備喲！
高雄縣 平一指

(1)之前買了 4MB 的記憶體回來擴充，但是記憶仍舊維持在 1MB 的狀態，這是什麼原因呢？（原本只有 1MB ）

(2)本人的硬碟原本有 440MB ，但是過了幾個禮拜之後，硬碟空間卻減少爲 115MB ，而且硬碟中的執行檔完全不能操作，連防毒軟體也不能用，這是不是病毒？如果是病毒的話，是什麼病毒？有何解法？

(1) RAM 並不是買來插上去就可以動的哦！您的主機板是否有支援才是決定的關鍵！比如很多早期的主機板都不能用 Double Side 的 RAM 插滿二個 Bank …您最好把您的主機板說明書找出來，或者去電腦公司找人試試看。(2)肯定是病毒了。不過不確定是什麼毒，您最好常更新您的掃毒程式，否則一旦新毒出現就無法可防了！如果您的掃毒程式是向軟體公司購買的，請向該公司洽詢，如果您的是 freewAre的掃毒軟體，請到下列 FTP 站拿！ ftp.tem.nctu.edu.tw （140.113.119.104） / Msdos/virus ftp.cis.nctu.edu.tw （140.113.23.121） /Msdos/Antivirus/progs 在解毒前，先用一片無毒的開機片開機是絕對必要的習慣！無毒的開機片可以向電腦公司要，或者是原版的 DOS 等皆可。

FPE 的問題，換一種記憶體管理程式試試吧！
台北縣 凱

本人有一個問題就是用 FPE 按 ESC 鍵時，螢幕會紫白相間的線，差不多要等快一分鐘，才會跳回原遊戲畫面，問過很多同學和看過本雜誌上此專欄的方法，但都不行，後來發現使用 EMM386 後面加參數爲 NOEMS 時，沒有任何問題，但換個參數爲其他

數值，或 RAM 都不行，不知是那裡出了問題，是否 BIOS 沒錯啊！

有關於這個問題，可能和 FPE 存放畫面資料的方式有關，您可以換一套記憶體管理程式試試，或者是在 EMM386 後加 X=a000-B800 的參數試試。目前使用 EMS 的程式已經少之又少了，拿掉這個功能並不會有太大的問題。

公佈欄的公告記得按時去看看，以免權利受損

嘉義縣 何建興

(1)要如何更新 NASCAPE ？(2)要投稿遊戲終結者的圖是要列印寄給你們，還是用在磁片？(3)為什麼我總是上不去你們的烘培雞？每次都出現錯誤訊息。(4)投稿那幾項才有稿費？

(1)在各大 FTP 站上面隨時都可以捉到最新的版本。比如說交大的 nctucccA.nctu.edu.tw 就是。通常會放在 /Windows/Winsock 之下，有很多不同平台的版本。(2)請將欲投稿的圖檔，存放在磁片，並將文字檔和圖檔一並寄至投稿信箱。(3)您所描述的無法連線狀況過於簡單，編輯部實在很難具體地回答您的問題，不過勉強判斷大概會有下列狀況： A.每個月資料更新時會暫時關閉 Home Page 。b.你的瀏覽器設定有問題。c.網路忙線，以置無法連上站台。(4)您可以參考目錄拉頁部份的“軟世公佈欄”，該處有詳細說明。

歡迎你加入遊戲創作的行列，加油！

台北縣 罐 頭

小弟本身對電腦遊戲創作十分有興趣，未來也想投入遊戲創作的行列，為造福天下所有的玩家而努力，如今我已升上高中，面臨對未來作抉擇的時候了，希望貴室能夠為小弟的將來指點出一條明路，例如：可讀那一種科系，現在可以做那一些準備…等，最後獻上我最由衷的感謝。

Game 的寫作須要很多很多現實條件配合，包括了美工音效等等人才，程式設計師要統合這些構想成為新 Game，並為它打造程式碼，所以 Game 的寫作須要的人才非常多，尤其像 RPG 之類的 Game ，劇作家才是它的主體。所以呢，有很多行業都是可以寫 Game 的。您還是往您喜歡而且擅長的方向走就是了。

您的顯示卡年事已高，換一片吧？

台北市 ReAd

(1)小弟最近買了第三波的“三國志孔明傳”來玩玩，卻發現下列病症：在 WIN95載入後，執行時卻出現了「請使256色顯示裝置」的錯誤訊息，我將控制台中顯示器的設定值已調整了，甚至聽了電腦公司的話刪除了掃毒程式，都仍是沒有用，都是一樣的訊息出現，如今已病入膏肓，希望大夫能妙手回春，藥到病除，別讓小弟的一千多塊白花了。（並請大夫將 Windows95 和 3.1 版分別列出如何解決）

(2)小弟的螢幕在執行一些高解析度的遊戲時如模擬城市 2000 、殖民計畫等需 SVGA 顯示卡的 GAME 時，都會造成螢幕出現混亂畫面，而無法執行，就算已使用了貴公司光碟片上的 UNIVBE.EXE 梢仍是不行，希望大夫可以開個處方一帖見效。解決這困擾多年的病痛。

(1)筆者在很多台電腦中跑過孔明傳，（及日文版的孔明傳），都沒有發生過這種問題，所以這應該是您的顯示卡它的 Windows 專用驅動程式寫得有問題，或者是顯示卡本身就有點問題。(2) Cirrus542X 系列的卡筆者對它印象相當不好，很多 Game 都不能玩，否則就是畫面捲動出問題，您可以到中古市場去買一張 ET4000 來替換。

看雜誌、拿獎品，有軟體世界雜誌眞好!!

台中市 傑 仔

(1)何為 EMS ？為何我每當玩需 EMS 的 GAME 便無法執而電腦便說：You don't hAve enough xxK EMS ？(2)螢幕的好壞有關係到解析度與色彩嗎？若 VGA 好，螢幕差有關係嗎？(3)我有一台新購 Epson color 200 印表機廠商說是解析度 720dpi （ semi ），請問 semi 是啥意思？(4)中華職棒 3 到底何時要出…我快等瘋了（原本說 8 月說出…到現在都 12 月底了）。(5)希望貴社能夠舉辦更多的抽獎活動來吸引更多讀者。

(1)簡單地說， EMS 就是利用某種功能呼叫讓程式可以一塊一塊地使用超過 1MB 之後的一大片記憶體。現在的 EMS 都是經由 EMM386 之類的軟體來模擬的，所以在 EMM386.EXE 中可以加上參數讓程式保留給 EMS 的記憶體加大或縮小，您只要在 config .sys中加入 DEVICE=EMM386.EXE nnnn/其它參數…即可，這個 nnnn 就是您想要保留給程式的 EMS 記憶體數量，單位為 KB 。(2)好的螢幕提供了好的色彩，好的解析度，更高的掃瞄頻率，及更健康的眼睛，只要您的 VGA 有支援，就可以看到高解析，高彩的漂亮畫面，而好的 VGA 通常不會配上普通的螢幕，因為好的 VGA 走的都是高解析力高彩度的路線，所以一般的螢幕根本跑不動。(3)這種印表機的每個點大小其實都比 360dpi 小一點點，如果印表機捲動的時候只移動半個點，就會達到模擬 720dpi 的效果，可是這和眞的 720dpi 還是有一段差距的，所以該公司會加個“ semi ”的字樣， semi 字首就是代表一半的意思。(4)去電向智冠科技發行部詢問的的結果是：中華職棒 3 將於 3 月中旬發售。(5)會的，編輯部也非常希望能讓雜誌增加一些附加的獎品，來回饋給支持我們的讀者，請耐心等待吧！一些活動都在陸續企劃當中。

Windows 病入膏肓，又得重新安裝囉！

高雄市 野茂英熊

小弟最近有個問題，請幫我解答，就是每次進入 Windows ，都會跳回 C:\ ，有時跳回就會當機，還沒有進入 Windows 還可以玩一些遊戲，也可進入漢書，但進入 Win-dows 後，跳出 C:\ 就會不能玩遊戲，進入漢書，都會顯示記憶體不足，請幫我解決此問題。

這種情形不外這些原因：

(1)您的 Windows 中毒了，因為病毒留在 memory 中造成記憶體區塊斷裂成二個比較小的區塊，所以記憶體就不足了(2)您的 Windows 某些重要系統檔案壞了，進入 Windows 後即離開，造成記憶體配置不正常，解決之道是重裝 Windows 。(3)您的硬體有損壞，造成某驅動程式跑不起來而離開 Windows ，造成記憶體配置不正常。

記憶體容量變成負數，是用錯版本啦！

中和市 ？

請教您一個有關記憶體管理的問題；為何超過 32MB 的記憶體時，使用 EMM 386.EXE 來管理時， EMS 的數量變像亂數般的不正常：

●來眞實模式的 DOS 下用 MSD 指令查到的是負數。

●在 WIN95 的 DOS 視窗下用 MEM/C 查到的是“ ？”（問號）!!

●無論任何模式下執行“仙劍奇俠傳”時出現 EMS 不夠用而且出現“ EMS=-1 ”訊息。

另外請問，當二台硬碟時在 95 下如何能使“ D: ”的資源回收筒目錄消失？

超過 32MB 時請用新版的 himem.sys 和 emm386.exe來管理，不然用 QEMM386 也是不錯的，舊版的就會出這種問題。另外呢， d: 槽中的資源回收桶還是別拿掉的好，免得以後砍錯檔時會比較難救！如果您硬要砍掉，請在該資源回收桶上按下 shift+DEL 鍵， Win95 會給您警告訊息。

要 98 模擬器，上網路找就有囉！

台南市 DJ

軟體世界的各位工作人員好，每個月出版一次內容寫不錯～但是，不是每月 15 號出版嗎？為什麼 20 日才買到， 15 ～ 19 每天跑台南市北門商場，每次都失望。為什麼？

另外，如何買到 98 模擬器，日文 95WIN 2 種較體呢？

(1)眞是對不住！老是讓您白跑一趟，不過往後不會再有這種狀況囉！每個月15 您還是可以去商場看看；或者建議您可以用訂閱的方式，這樣就不用老是往商場裡跑啦！(2) 98 模擬器是 shareware ，在很多 FTP 站上都找得到，或許可以建議咱們雜誌社的光碟製作人員將之收錄，以便沒有上網的讀者！如果您有上 InterNet ， 98 模擬器放在 ftp://ftp.cis.nctu.edu.tw/Games/Emulator&Converter/98v2 .arj ，用 MSIE 或 Netscape 就可以拿到了。


VISIONS
憧憬
這是一場天命之戰
特色：
●魔法風雲會的第一個中文延伸系列
●超過160張精美且極具珍藏價值的卡片
●“側面攻擊”“時間跳躍”兩種新能力
●各式各樣新奇的咒語將使對手難以招架
●使用上更加靈活的魔法讓你可臨機應變
＊本遊戲須搭配魔法風雲會第四版®(Magic:the Gathering 4th Edition®)或海市蜃樓(Mirage®)才可進行遊戲
MAGIC The Gathering
二月下旬夢幻上市
VISIONS
An expansion set for Mirage and Magic: The Gathering
建議售價
每包NT90元
可在任何販賣魔法風雲會®(Magic:the Gathering®)之商店購得
“風雲卡訊”之“憧憬特輯”將公佈全套牌名單
尖端出版
Wizards OF THE COAST
MAGIC The Gathering
客服中心:多明尼亞服務站
(02)2181582轉313
台灣地區獨家代理:尖端出版有限公司
全省總經銷：運力運動用品有限公司・智冠科技股份有限公司・農學股份有限公司


邪惡之月
魔法力閃光
梅沙飛馬
炎赤獻祭
城堡
暴風雪
反擊咒語
夏濃族牛頭怪
夢魘
MAGIC® The Gathering
魔法風雲會
戰略 · 技巧 · 競賽
全球最受歡迎的
集換式卡片遊戲
建議售價：基本牌新台幣280 · 補充包新台幣90
辛格氏吸血鬼
萬物元氣獸
天命
羅猩妖精
MAGIC: THE GATHERING TOURNAMENT
DCI SANCTIONED
尖端出版
Wizards OF THE COAST®
台灣獨家總代理：尖端出版有限公司 · 玩家熱線：(02)218-1582轉313
全省總經銷：運力運動用品有限公司·智冠科技股份有限公司·農學股份有限公司
©1996 Wizards of the Coast, Inc.

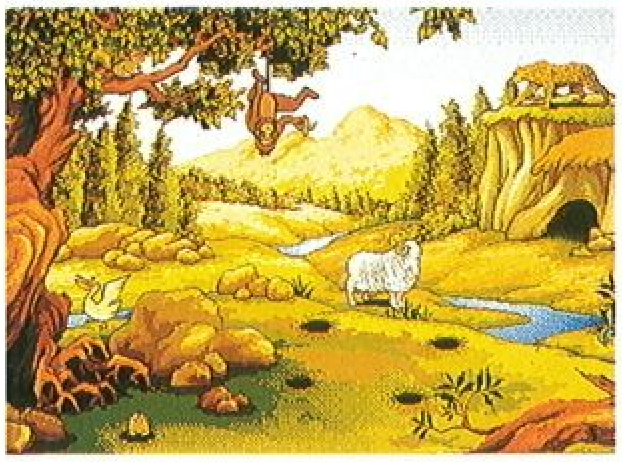
皇帝



● SHARON

這是一款相當不錯的遊戲喔！歷經我廢寢忘食的努力之後，終於將它給 GAME OVER 了，玩完遊戲的感覺是，彷如陳年老酒一般越陳越香，前期時要花費相當多的心思在經營開墾內政上，而到了後半部則著重在外交上的攻伐。各方面的表現均屬上乘，在國產遊戲中的表現相當不錯，只是常常容易當機，若沒有存檔的話可就得重頭玩起，操作界面的設定也蠻親和的，只是物品的選取相當麻煩，若能加以改進遊戲的表現將會更好，我很喜歡玉璽的設計，讓人有眞的當皇帝的感覺喔！而且蓋煩的時候還可以取消，是頗爲貼心的設計，筆者覺得最失望的就是結局部份的設計了，略顯敷衍實在不像是皇帝該有的結局，不過整體來說還算不錯啦！

A 狩獵强身增進體力



1 普天同慶皇帝出巡



2 青樓豔遇樂不思蜀



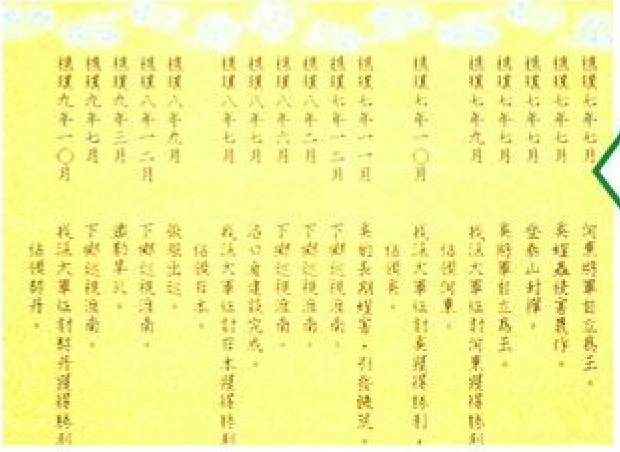
3 百子千孫福壽綿延



4 一統天下威名遠播



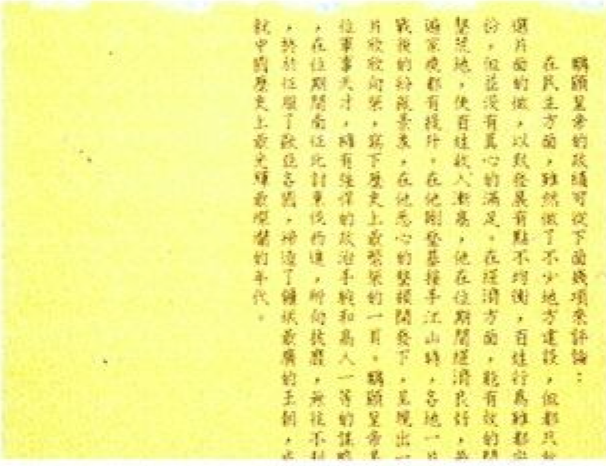
5 生平事蹟歷史記載



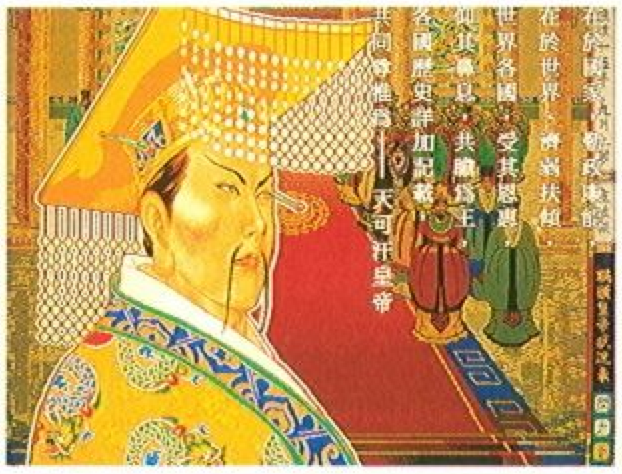
6 萬古流芳勤政愛民



7 建設家邦收服蠻夷



8 群臣朝拜舉世頌揚



9 稱雄世界惟我獨尊



瓜瓜

排球原人



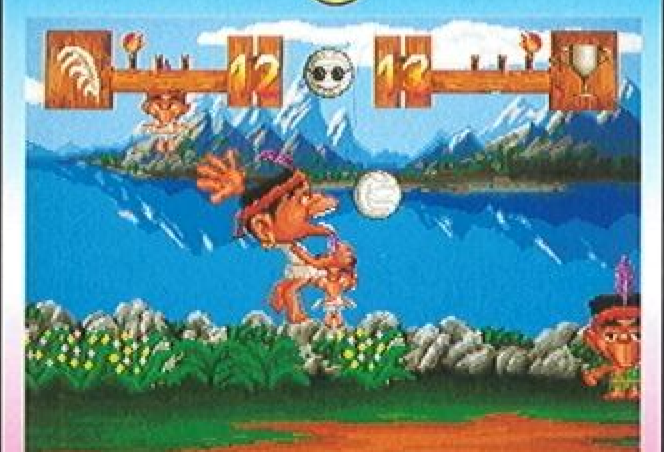


1 讓恐龍都注意的殺球來了

在這個遊戲中，所有隊伍的人物都是採可愛的Q版造型，全部都是頭大大的、手小小的，眼睛佔了整個臉的一大部份，增加了不少遊戲時的趣味性，而且若是新手上陣，也可以在遊戲中特別設計的訓練所內，將發球、救球和殺球…等等必須的技能充分的練好，就可上場與對手較量，爭取冠軍。



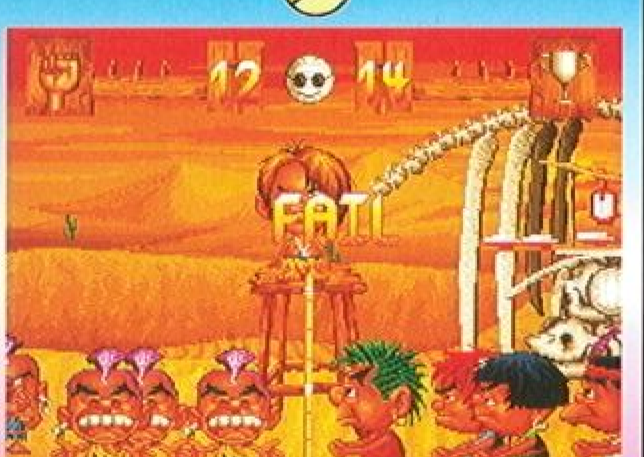
2 等等！吹風機也要電吧！



3 叫你發球，嘴張這麼大



4 無蓋的飛機，羽毛仍然會歪



5 瞧我們的啦啦隊多賣力！



6 生什麼氣，下一個就是你



7 吃飯皇帝大，來笑一個



8 隊友未到，兩人就先偷吃



9 哇！鐘樓怪人



終 喂！節省點用！



是封神還是封魔・・・
一部古代流傳下來的秘史等你來揭發
軍隊式的即時戰鬥方式/四種兵力環環相剋/多種隱藏物件與攪局人物/45度立體斜角的遊戲畫面
創世封魔
前所未有
梁山
創世封魔傳
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線:(07)226-1633
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086



炸彈超人
97年天堂鳥最具代表性的益智遊戲
歡樂炸彈即將引爆!?
黑道當家
超另類大富翁
變態阿諾
華英雄
山口惠子
周補品
黑玫瑰
瘋狗亮
送七粒
機器戰警
夢幻之星
宮城
迫力的戰鬥畫面
輕鬆的遊戲方式
深度的題材探討
可愛的人物造型
精緻的圖型元素
爆笑的即時戰鬥
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線:(07)226-1633
銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086



天堂鳥強片出擊
朱紅血熱情搶購中
Brandish 2
魔界重現
朱紅い雫
THE LEGEND OF HEROES IV
徵
程式設計
遊戲企劃
美術人員
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線：(07)226-1633
總經銷
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086
Falcom
授權代理


全日本最受歡迎的漫畫
倍受注目 即將登場
妖魔獵人
DOKI DOKI
在露營中突然遇見傳說中的妖魔
條原與神谷卻被妖魔詛咒變成了動物
我能解開魔咒嗎．．．．!?


鹿鼎記
不會武功，
刁鑽機靈的韋小寶，
如何成為大清皇朝的鹿鼎公，
同時又成為天地會的青木堂堂主呢？
看我如何名嘴平天下！
哈！哈！哈！
ROYAL TRAMP Computer program © 1997 Game Box company Ltd.
All Rights resevecd Used under Authorization.
ROYAL TRAMP is a trademark of win's Movie Production & I/E Co.
The Game Box Logo is trademark of Game Box Company Ltd.



歡樂盒繼天龍八部之後
另一部嘔心瀝血之作
送 吳奇隆
凡首批購買鹿鼎記遊戲軟體者，只要寄回回函卡，本公司將會抽出幸運的玩家送偶像歌手吳奇隆親筆簽名照片，機會難得，行動要快。
第一次有難得的機會嘗試為電腦遊戲演唱主題曲，希望大家能喜歡〝男兒風〞這首歌，更希望各位玩家會喜歡『鹿鼎記』這款電影改版的遊戲，一起欣賞韋小寶的說、學、逗、唱。
實景拍攝
你喜歡RPG嗎？
華麗的佈局場景
Q版的人物造型
無厘頭式的搞笑對話！
凡首度購買鹿鼎記遊戲軟體者
均可獲得Q版造型娃娃韋小寶鑰匙圈
市面上買不到的喔！行動要快啊！
COPY
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
歡樂盒
GAME BOX


銀河英雄
超危險的任務、高報酬的獎金
是你的宿命
現在
星際聯邦安全本部開出了前所未有的超高報酬
號召了星系內五位頂尖的一流高手
進行一項毫無生機的任務
你此行的目的只有一個
就是活著回來、領取獎金
而生存之道就在於你的勇氣
以及那份無可救藥的自信
當金錢與和平無法共存時，
聰明的你如何抉擇？
配備：
機種：486DX2－66以上
記憶體：8MB
顯示卡：SVGA
音效卡：CD音源
CD－ROM：2X
BOUNTY TROOP
The recovery of Planet Hammer
©Copyright 1997 NinthArt Workshop/GAME BOX Co., Ltd.

三國志演義

最正統、最考究、最詳實
的三國 **即時策略** 鉅作
集戰術、戰略於一身
的極品經典。



戦場マップではリアルタイムで当時の戦争が繰り広げられる



いざ尋常に勝負！一騎打ちだ！



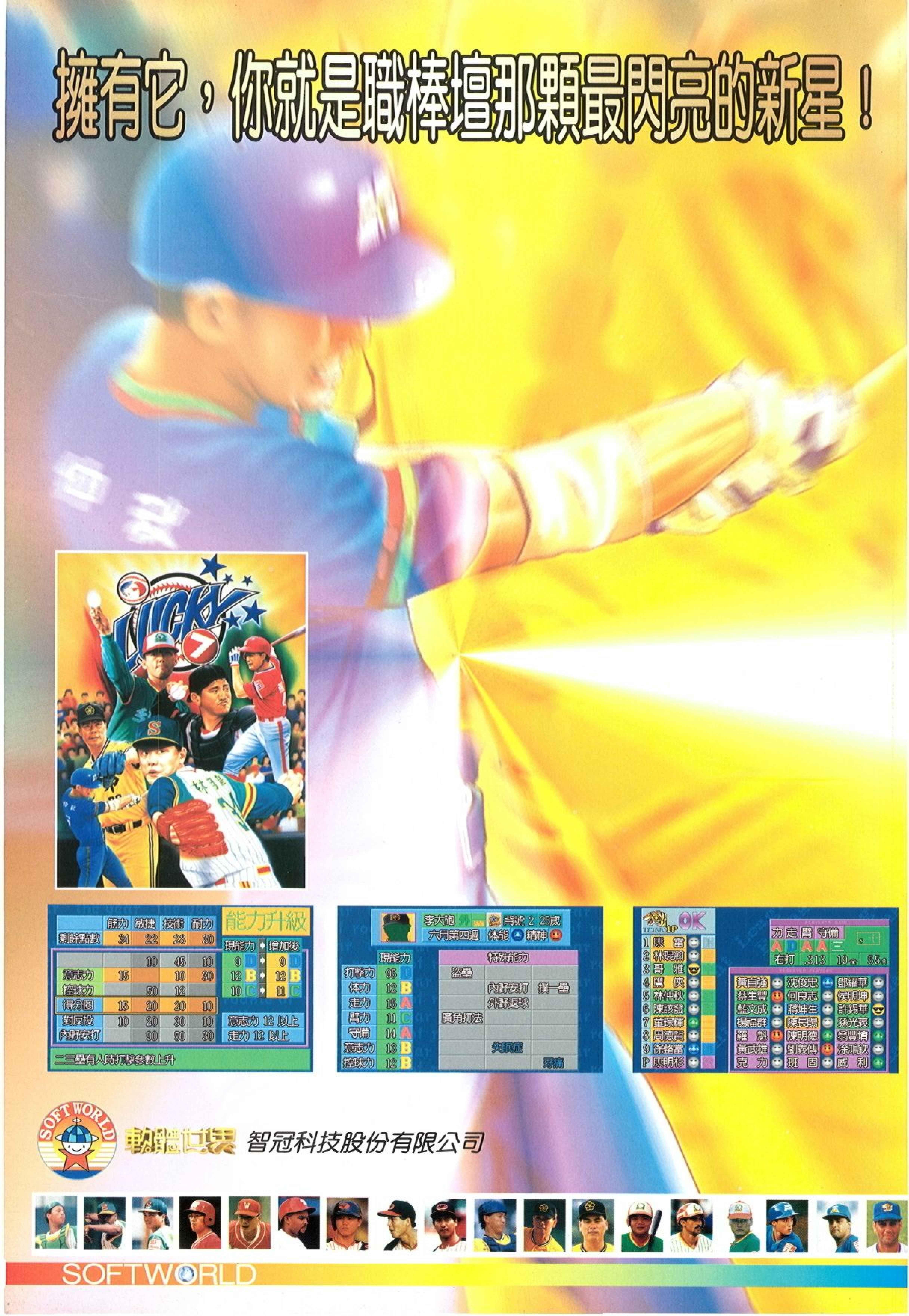
馬の嘶き！砂塵が舞う！このゲームは今臨場感溢れる画面から始まる

COPY

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒
GAME BOX



擁有它，你就是職棒壇那顆最閃亮的新星！
LUCKY 7
能力升級
二三壘有人時打擊參數上升
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司
SOFTWORLD

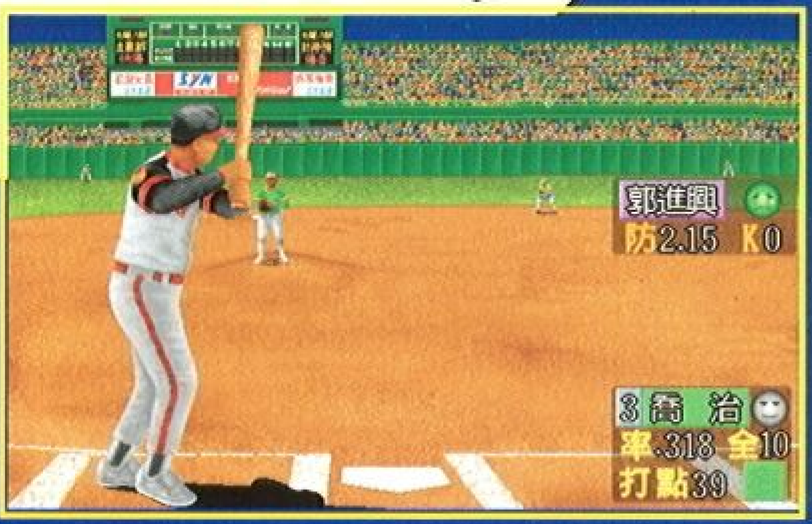
想看陳義信如何飛刀K打者？
想嚐嚐呂明賜締造連續安打場次的風光？
傲視群倫的中華職棒3是您
完整收藏中華職棒明星的唯一機會！

中華職棒 3

SOFT WORLD



***真實球員、多變屬性**
共有六隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強弱等多達60種以上的屬性。



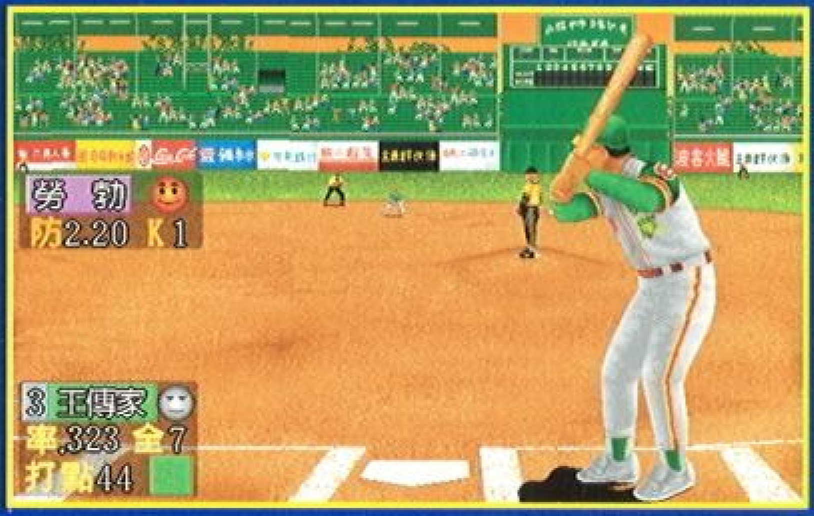
***首創新兵訓練營**
除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。

***完整的賽事**
遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與目前的賽事相同，共有100場，在七個不同的球場舉行，也有四連戰喔。



***投手球路更多更豐富**
依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。

***畫面更細膩逼真**
左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。



***珍貴記錄永久保存**
記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。

LIONS TIGERS Eagles Elephants Dragons BULLS SINON

高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781